电脑应用和娱乐的第一选择 总第105期

大众软件

2001
16
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

红月

■ 硬件评析
DVD的精彩

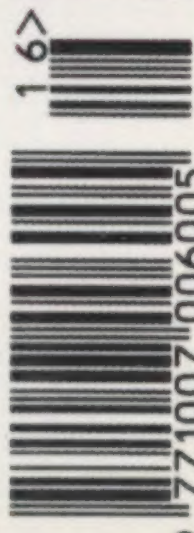
■ 专题综述
国产品牌电脑，给我信任的理由

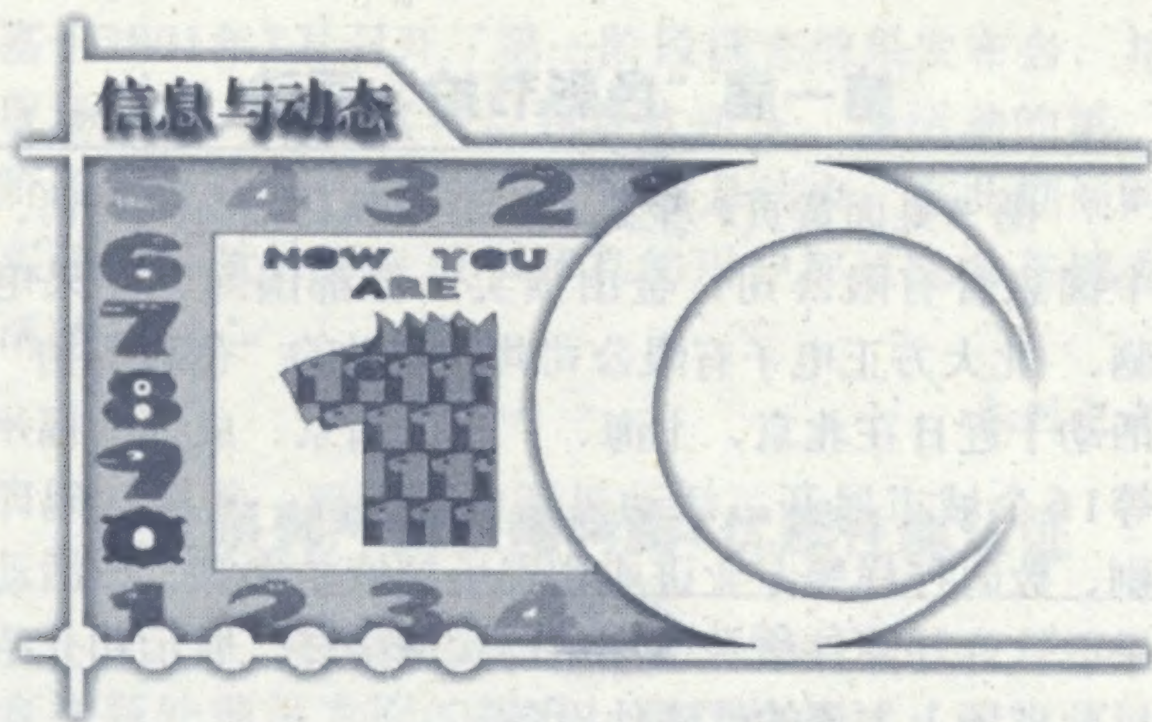
■ 实用软件
多功能的系统维护大师

■ 攻略指引
剑侠情缘外传——月影传说

■ 专题企划
从《剑灵》看商业炒作

零售价：￥6.50元





我国研制出.25微米32位CPU

近日，我国科技部、信息产业部、中国工程院、中关村科技园区管委会联合宣布，中国首枚具有自主知识产权的32位实用化微处理器（CPU）芯片“方舟-1”通过了国家技术鉴定。这枚CPU是由归国留学生李德磊博士创办的中芯微系统技术有限公司研制的，主要面向网络应用，主频达到166MHz，每秒能执行2亿条指令。与国外同类芯片相比，“方舟-1”技术性能相当，在嵌入式CPU领域达到了国际先进水平。基于“方舟-1”上开发的网络计算机NC2000已在中国银行、北京东方电子公司等十几家用户试用，可应用于网络计算机、宽带智能终端、机顶盒、数字电视、汽车工业等多个领域。

本刊记者

五奥环服装行业供应链管理解决方案

为推动服装行业的信息化进程，增强行业国际竞争力，五奥环（北京）电子有限公司于2001年7月26日至7月29日在深圳举办的首届中国（深圳）国际品牌服装服饰交易会上，全面推出其服装行业供应链管理解决方案。五奥环基于流通业内10余年行业解决方案的丰富经验，按照现代服装业管理的要求，针对服装业的行业特点，运用先进的软件系统，开发出了服装行业解决方案。五奥环的解决方案中，以流通环节的管理为核心，整套系统既可基于互联网，也可在局域网上使用，既可以购买，也可以租用。它可以满足服装企业在跨区域发展、统一管理、独立核算、特许加盟等多种经营模式下的系统要求，保证当企业发展时，系统各方面的扩张成本最小化，信息可实时共享；当企业管理层次发生变化时，应用系统可不必更新。

本刊记者

263推出增值服务

近日，综合网络服务提供商263网络集团举办了“中国在线娱乐赢利新模式研讨会”，正式对外宣布263网络集团联合智冠电子、华彩软件、宏基戏谷、飞行网等10多家国内知名娱乐网站，打造国内大型娱乐增值专网，从而开创了互联网内容服务商ICP与互联网服务商ISP整合的网络增值服务新模式。263在线娱乐增值服务专网的推出，显示了中国ISP互联网服务有了质的变革，并且在某种程度上解决了一直困扰的中国互联网发展的网上支付系统的问题，发展多样性的互联网增值服务，将进一步推动网络服务向健康良性的模式发展。

本刊记者

联想“传奇数字校园”样板学校活动启动

近日联想软件宣布，将在全国7个大区内选择适当学校开展样板学校建设活动，联想软件将和入选学校一起进行校园网建设，并将先进经验与其他教育用户共享。这7个大区主要包括华南、华中、华北、华东、西北、西南和东北。此次联想开展的样板学校建设活动是在“传奇风帆之旅”全国巡展活动的基础上进行的。联想传奇将通过不同途径建立样板学校，例如与当地教委合作选择一所重点学校，免费为其进行咨询设计方案，安装传奇数字校园并提供使用培训和售后服务。学校校园网建成之后，联想传奇将定期到学校了解情况，并组织其他教育用户观摩学习，从而让建设校园网的先进经验得以共享。

本刊记者

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

更正

本刊今年4月1日发行的第09期（总第98期）杂志刊登的《面子问题——八款主流纯平显示器大比武》一文中，由于工作人员的疏忽，造成在介绍厦华显示器公司“XOCECO”品牌17ZF-L显示器时出现错误，经与厂家确认，特更正如下：

1. 厦华“XOCECO”品牌17ZF-L显示器别名应为“太平窗”；

2. 该产品所使用之显像管为LG物理完全平面管；

3. 生产厂商厦华显示器公司提供“三年保修，终身维护”的质保承诺。

特此更正！并对由此给广大读者及厦华显示器公司所造成的损失深表歉意！

本刊特约作者

侯毅 李靖 任良 大胖子 费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军 汪军 祁玲 祝佳音 黄翎 李文睿 张广宇 甘旭东 于国重 赵挺 李宾 吴瑞川 郦彦卿 周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

中文2000产品发布及战略研讨会

中文2000公司（北京红旗贰仟软件技术有限公司）2001年7月在京举行了主题为“发展基于稳定，安全是与中文2000”的产品发布及战略研讨会。会上介绍了中文2000公司最近研发成功的“中文2000桌面办公平台RedOffice（发布版）”，并邀请部分IT界专家、企业家就“Linux应用的发展前景”、“IT产业的民族化道路”等问题进行了深入的研讨。中文2000公司是由文化传信集团有限公司（香港）和北京中科红旗软件技术有限公司共同成立的中外合作企业，主要致力于中文应用平台的开发。

本刊记者

世界首批中文E－BOOK上市

2001年7月，新华书店与台湾峰业资讯科技联手发布了世界首批中文E－BOOK“新华 E-BOOK”，该产品在北京和台北同时上市。“新华 E-BOOK”为32开书籍大，具有电子图书阅读与管理、上网、多媒体影音及游戏娱乐、手写输入等功能，配有英汉词典等学习工具，可供阅读者用传统阅读方式阅读电子书籍。详情可查询新华驿站网（www.cccpost.com）。

本刊记者

豪杰成功挺进行业应用领域

北京世纪豪杰公司的《豪杰超级VOD系统》日前被解放军总参的“多媒体信息资源系统”所采用，标志着豪杰已成功跨入行业应用软件领域。《豪杰超级VOD系统》是由豪杰公司完全自主开发的专业级宽带视音频解决方案，采用充分利用网络宽带资源的“猝发传送”和对从远端接收的视频流不需任何预读的完全动态解压的“实时视频流解压”技术，支持多项国际标准和视音频格式。

本刊记者

创源连邦组建力助教育联盟

近日，上海创源与国家教育部联合召开“信息安全，教育先行”新闻发布会，上海创源宣布向教育部捐赠价值1000万元计算机防病毒软件，并与北京连邦软件股份有限公司就力助教育达成合作伙伴协议。上海创源、北京连邦与教育部将通力合作，力争3年内在全国中小学普及电脑信息安全知识，使中小学生信息安全意识得以明显提高。目前，信息安全教育在全国教育系统已经全面展开，年内将有3万所中小学校接受上海创源和北京连邦联合主办的信息安全知识系统培训。

本刊记者

第一届“色彩节拍”活动

由《桌面黄页》主办，上海中晶科技有限公司、中国惠普有限公司、金山顶尖、佳都国际、苹果电脑、北大方正电子有限公司共同赞助的“色彩节拍”活动于近日在北京、上海、广州、南京、成都、福州等16个城市展开。活动包括色彩管理、短版数码印刷、数码打样等专业讲座和现场超值拍卖等。该活动采取软件与硬件结合、应用与实例结合，展示和介绍目前市场上主流的软硬件设备。

本刊记者

实达铭泰“1元争战天下”暑期促销活动

该活动时间为2001年7月28日至8月31日，凡在活动期间购买《东方快车3000》标准版、《东方光驱魔术师》、《东方网页王Ⅱ》、《争战天下》、《梦幻影像》的用户只需外加1元，就可获得实达铭泰公司赠送的影音播放软件《东方影都》标准版1套；购买《东方遥控专家》的用户只需外加1元，就可获得价值39元的最新趣味图像处理软件《梦幻影像》；购买《东方立体专家》的用户只需外加1元，就可获得价值39元的最新即时战略游戏软件《争战天下》。同时，所有参与此次活动的用户，均有机会参加北京电视台的“东芝动物乐园”现场拍摄，亲身体验参与著名电视节目的乐趣。

本刊记者

SONY暑期促销活动

暑期中SONY产品有不少促销活动。SONY 16速DVD-ROM大幅调价，从原来的780元一下降到了699元。该款光驱采用“短身设计”，安装方便，利于散热；应用“Sony先进转轴（SAS）”技术，加强了光驱内的固件，确保光盘的稳定性和可读性；DAE（数码音效解压）速度为16倍速以上，最高可达25倍速。SONY公司还推出了“刮卡赢大奖”活动：自2001年7月19日至2001年9月17日期间，凡购买SONY CD-ROM、DVD-ROM、CD-RW驱动器的指定型号，都可获赠幸运刮刮卡。本次活动的奖品包括SONY 29英寸贵翔彩电、SONY Z18手机、SONY DVD播放机、SONY CD-RW便携式刻录机等SONY品牌的电器和电脑产品。

本刊记者

技嘉大规模有奖调查活动开出巨奖

计算机板卡厂商技嘉科技股份有限公司从2001年开始在全国范围内展开了针对计算机行业的大规模有奖调查活动，该活动的第一阶段已告结束。技

嘉于2001年7月召开了第一阶段调查结果发布会，并现场抽奖，获奖者将得到赛欧轿车。该活动的第二阶段已经开始，将到2001年12月结束，在此期间购买任何一款计算机板卡产品的用户都可以参与调查活动。

本刊记者

友立系列产品获得奔腾4优越性能认证

近日，英特尔公司为彰显奔腾4CPU在图形、音视频处理等方面的提升，经严格测试，选定了一批优秀软件产品作为能最好地发挥奔腾4性能的应用软件向消费者推荐。不久前上市的友立的3款产品《PHOTO硬派》（PhotoImpact6.0简体中文版）、《会声会影》（Video Studio5.0）和《Cool3D》作为图形影像处理软件的代表，获得了奔腾4优越性能认证。友立公司的产品操作简单、效果突出，在国际上有一定的知名度，在国内也有相当数量的用户。获得奔腾4优越性能认证的软件产品将在外包装盒上张帖相应的标志，消费者购买时请认清。

本刊记者

讯连科技获选为微软合作伙伴

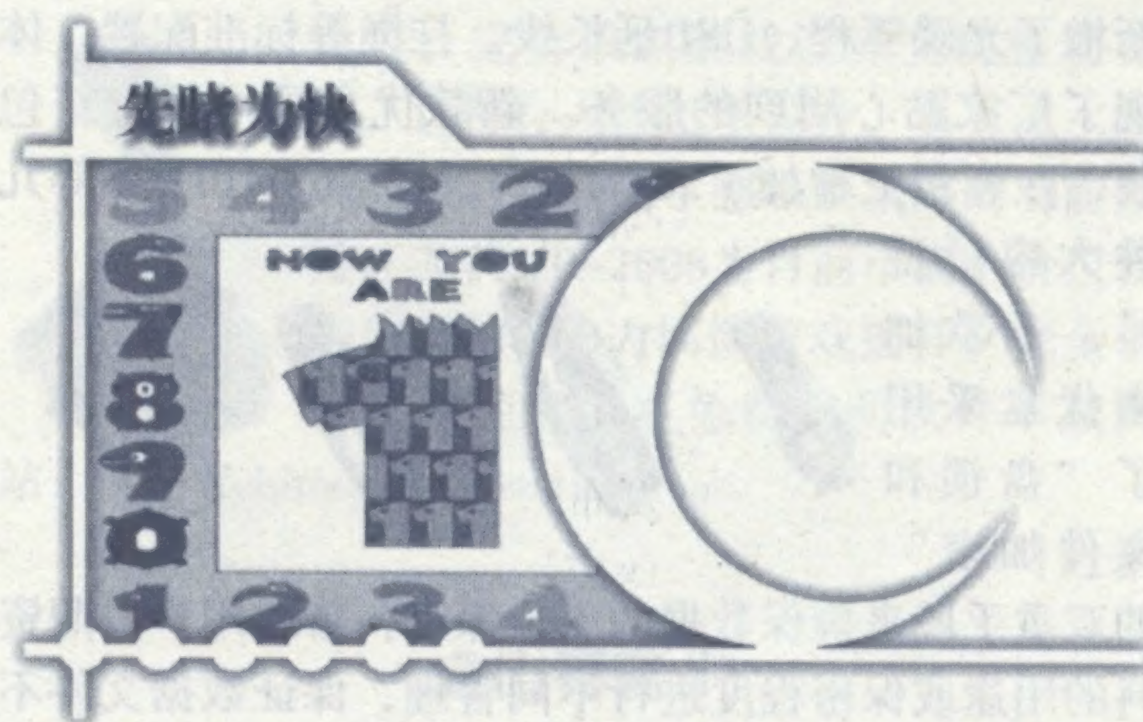
讯连科技目前已成为微软合作伙伴，将共同为Windows XP提供MP3制作及DVD播放扩充套件。微软的Media Player可将CD音乐压制成MP3及播放DVD影片。Windows XP使用者可直接下载讯连科技的Power Pack扩充套件，让Windows XP内建的Windows Media Player具有直接将音乐CD录制成高品质的MP3档案的能力，并可同时播放DVD及MPEG-2影片，微软则透过Media Player内建的链接，让使用者可至讯连科技网页购买讯连科技Power Pack套件。

本刊记者

所罗门“王牌内存”产品进军中国市场

近日，由深圳市中山伟业科技有限公司独家总代理的所罗门王牌内存产品正式进军国内市场。此次上市的“王牌内存”产品PC-150、PC-166采用CHIP SCALE PACKAGE封装技术，所使用的芯片仅相当于采用TSOP封装技术芯片尺寸的0.233%，“王牌内存”因此成为当今国际内存产品领域中最为轻巧的SDRAM产品。所罗门“王牌内存”产品在应用性能方面耗电量低，工作速率高，在182MHz的工作频率下能平稳运行。“王牌内存”还将推出同样基于WBGA专利技术的DDR和FLASH存储产品。

本刊记者



DFI双规格K7主板AD72

该主板采用威盛（VIA）KT266/VT8233芯片组、ATX机板设计，可支持FSB 200/266 AMD Athlon/Duron处理器及PC200/PC266 DDR内存，并应用了V-Link总线技术，将南北桥芯片间的带宽扩大到每秒266MB，结合AMD CPU特有双倍速度数据处理能力和DDR内存的双倍流量规格，将令I/O数据传输及影音方面的表现大为提升。板上同时设有2条184 pin的DDR内存插槽和2条168 pin DIMM，可支持使用200MHz/266MHz的DDR SDRAM或100MHz/133MHz的SDRAM内存，总容量最高可扩充至2GB。在扩充功能部分则包含有AGP(4×/2×)、5条PCI、1条CNR扩充槽及6组USB连接口，提供给使用者最具弹性的升级空间。参考价格：1050元。

本刊记者

建邦主板“蓝钻”系列

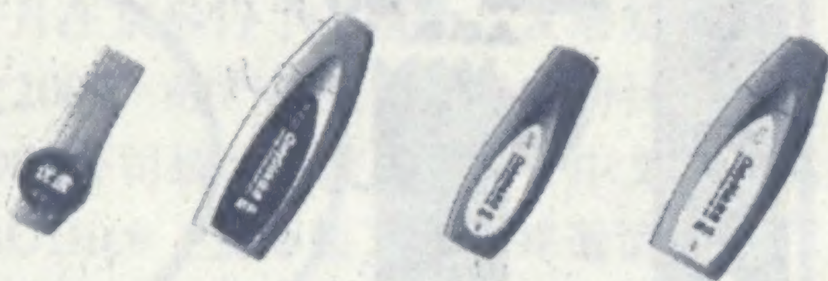
近日，建邦专门为其主板产品推出改进型号“蓝钻”系列，以使广大用户获得更理想的工作稳定性和执行效能。“蓝钻”的改进之处包括在CPU附近新增8颗紫色固态电容，避免电解质干枯；对CPU、AGP、Memory三个槽位采用独立的三点式供电设计，保证CPU具有良好的稳定性、寿命及超频效果；其中I850系列全新的ATX 12V供电系统，能支持高达1.7G的P4处理器，使用户购买此款主板后有更大升级空间。建邦“蓝钻”主板包括Intel的I850、I815EP及VIA的KT266等芯片组，分别面对需求不同的各类用户群。

本刊记者

朗科新款优盘

朗科（Netac）公司近日推出新款加密型和无驱动型优盘两种新产品。本次推出的新产品为流线型，

新增了光碟驱程、USB延长线、挂绳等标准配置，体现了厂家贴心周到的服务。新款优盘采用了全新包装，在容量上增加了384MB/512MB/768MB/1GB等几种大容量型号。新款加密优盘采用了“盘锁和文件加密”的双重手段来确保数据的安全保密，帮助用户按照资料的用途或保密程度进行不同管理，保证数据文件不被盗取、删除、篡改或泄漏。无驱动优盘在Windows Me\2000\XP、Linux2.4.x、Mac OS操作系统下，不需安装驱动程序就可以使用（Win98仍需安装驱动程序）。其中，容量8MB的新款优盘在国内售价已低于200元，接近台式机软驱的售价。



本刊记者

BUFFALO闪盘驱动器

由七喜电脑股份有限公司推出的BUFFALO闪盘驱动器有一个极酷的外包装，里面包含驱动器、驱动盘、用户手册、保修卡及一条精美的USB连接线。

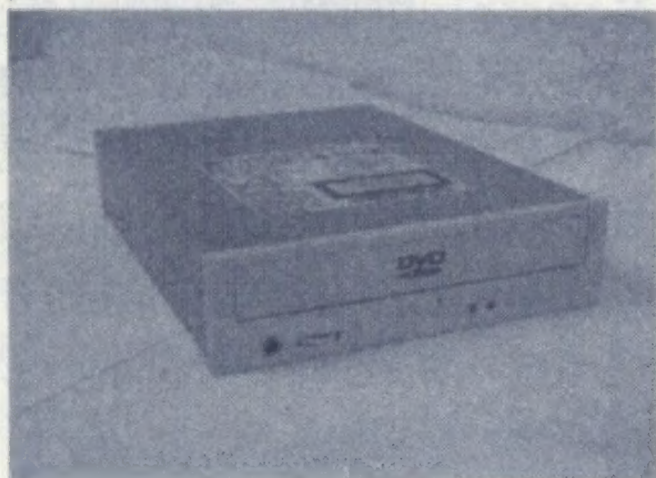


BUFFALO闪盘驱动器采用轻巧设计，富有金属感的浅紫色塑料机身，有趣的是整个驱动器呈鱼形，嘴巴、眼睛、尾巴十分形象；使用通用的USB连接界面，适用于Desktop、Notebook、Mac等具备USB接口的机器，支持CompactFlash卡。参考价格：230元。

本刊记者

美达12倍速DVD-ROM

IT外设厂商深圳元美达科技近日推出了12×DVD-ROM。这款光驱可平放也可直立安装，采用主流的ATAPI/E-IDE接口设计，同时支持DMA Mode2、ULTRA DMA33和PIO Mode4数据传输模式，CPU占用率很低，纠错能力强。该款光驱采用独特的CSS防震设计，即使长时间读取数据，光驱仍然保持低温。该光驱兼容各种DVD格式盘片及各种CD格式光盘，而且采用多种读取方式，令DVD-Video的表现力更为完美出色。参考价格：660元。



本刊记者

盟创NetRunner系列Modem

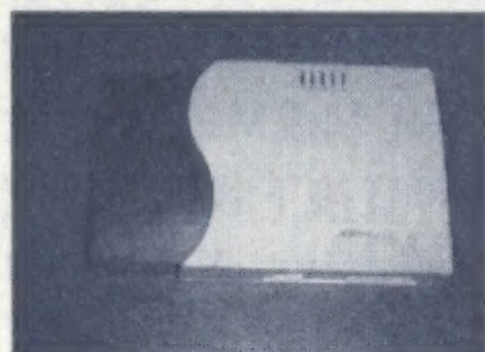
近日，盟创科技有限公司NetRunner系列Modem陆续上市，首先上市的是内置式NR 500和内置式NR 600Pro两款。NR 600Pro支持ITU-V.92国际标准，外观上具人性化设计；装有防静电挡板，有效避免对PCB板的损坏；安装时更简便，连接时间缩短到10秒；性能也较普通V.90 Modem提高了近3倍；实际数据传输率提高20%-60%，大大提升上网浏览速度；同时，按国内线路专门优化设计的接口电路和经测试接近国家一级标准的防雷击压敏电阻，有效避免了掉线，保证高效稳定的传输；支持上网不占线功能，实现“上网、打电话两不误”，节约了网费和话费。参考价格：NetRunner 500为99元，NetRunner 600Pro为150元。



本刊记者

全向Modem“星波龙翼”

近日，全向科技推出新款Modem“星波龙翼”。该款Modem采用Conexant 88168芯片，与V.90 Modem的RC560D芯片相比，换成了全新的数据泵，并将MCU和数据泵两片合一；采用先进的集成线路接口，具有超强的线路适应能力；安装了强化的避雷器系统，可以有效地抗拒雷电冲击，最大限度地避免了因此而带来的损失。全向提供Modem深层应用的专业技术支援，24小时反馈的网上服务和实时的全球最新技术跟踪。参考价格：320元。



本刊记者

美上美“网际如意拨”鼠标

志和公司的这款网际如意拨系列采用独创的“拨钮按键”方式，避免了传统3D鼠标上网时手指需不断拨动滚轮的麻烦，在翻页、移动滚条时只需轻轻一推即可。在第三拨键上有很多不规则的小突凸齿，它会和手指之间产生很大的静摩擦力，这样手指就可非常轻松地进行拨动，避免长时间使用产生酸麻感。该鼠标球体采用高级橡胶树脂制成，不易粘灰，拨键的下端还设有防尘片。鼠标外形采用了人体工程学的结构和左右对称的



形式。参考价格：68元。

本刊记者

IMAGIC液晶显示器G4S

该款属于商务实用型，14.1″。简洁的面板配以深蓝背景设计，菜单功能方面除了具备常有的亮度、对比度、色温和位置等调节外，特有一项“画质调整”，其中包含着一个“杂讯抑制”，可实现相位调节。当自动调节功能项未能实现理想效果时，可通过它来进行手动调节。当菜单指令发出时，时钟相位自动检测，反馈输出信号和时钟相位的差值，然后取得最佳值再反馈给信号输出口，令液晶面板的沟槽所显示的精确度得到很大提高，进而使图像或文字表现更为清晰和逼真。参考价格：2999元。

本刊记者

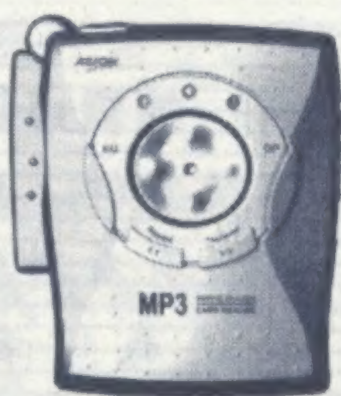
三星 MP3新款

三星最近推出的EASY YEPP Z32U为32M内存，配外置智能卡插槽，随机赠送一块32M SmartMedia Card，尺寸为65×87×17.2mm，不含电池重58g，节电设计，具有4种声效均衡设置模式和分段重播MP3音乐档案功能。同时，YP-Z32U采用高速USB接口，不仅可以上传MP3格式文件，还可以互传任何格式的其它电脑文件。三星新品还有Baby YEPP、Techo YEPP、CD YEPP、Photo YEPP等。

本刊记者

亚迅MP3

亚讯科技新近推出一款性价比极高的MP3播放器，标配32兆存储卡，并可扩展至128兆，可播放30-120分钟的MP3歌曲，支持Windows、Mac等操作系统，在苹果机上可直接插拔使用，而在Windows界面的PC上只需安装简单的MP3-USB驱动程序即可。该款产品的存储卡不仅能存储MP3歌曲，还可作为可移动的大容量存储硬盘使用，这意味着用户可将任何想携带的文件存在MP3之中，比如照片、图片，甚至平面设计图等。参考价格：699元。



本刊记者

USB力回馈游戏手柄/摇杆

和跃公司在市面上共推出3个款式，型号分别为MB-2003、2006、2008，都采用了USB界面，支持热插拔，完全依照游戏设计实现震动功能，且符合人体工学设计，具有流水线的外观，舒适的手感以及繁多的功能按键。尤其MB-2008为目前市面上价位较为偏低的USB力回馈游戏摇杆，完全模拟驾驶控制器。免费驱动软件下载网站：http://china.gamtecstation.com。



本刊记者

金山毒霸Ⅱ

距金山毒霸发布9个月后，金山公司又发布了新一代的反病毒软件金山毒霸Ⅱ。该软件不是简单的金山毒霸升级版本，而是一个更新换代式全新产品，除了秉承已有的双重防杀技术优势外，金山毒霸Ⅱ的主要技术革新包括了iSMCP智能邮件防护技术、IE/Office嵌入挂接技术、病毒隔离技术、智能升级技术等。iSMCP即“智能邮件客户端代理监控技术”，专门针对邮件防护提出的，对邮件接收协议POP3进行全面邮件保护。

本刊记者

中国墙

该软件全称为“防黑专家——中国墙防火墙个人版”，安装使用简易。其邮件预览功能可以预览所有邮件，过滤垃圾或档案过大的邮件。中国墙启动后占系统资源不足2%，基本不影响系统的正常使用；支持微软最新的操作系统Windows Me版本。该软件提供线上版本更新及下载安全数据库的功能。参考价格：58元。



本刊记者

梦幻影像

由北京实达铭泰公司和美国虹软公司合作推出《梦幻影像》2000中文版。这是一款简单易用的趣味图像处理软件，更适合于家庭和个人使用。软件中提供了包括超级模特、艺术佳作、旅行风景等200多幅风格迥异的图像模板，用户只需将自己的照片打开填入模板中空白的头像处即可。《梦幻影像》支持扫描仪、数码相机、打印机等各种输入输出设备，支持常用的操作系统和多种图像文件格式。参考价格：39元。



本刊记者



厂商：实达铭泰

上市：2001年7月

售价：98元

内容：遥控器1个，红外线接收器1个，1CD+说明手册

推荐：★★★☆

晶合实验室

东方遥控专家

身处高科技时代，幸运的我们见证了计算机历史的拓展与变迁，在IT大潮中我们兴趣盎然地审视着身边发生的每一次巨变。当然，每一种新事物的诞生不管其最后结果如何，其存在的意义也将吸引我们热切的目光。最近实达铭泰公司出品的东方遥控专家再一次引起我们的关注。

遥控器简介

东方遥控专家是一个电脑遥控设备，不但可以遥控东方影都立体版，还可以对计算机进行其它一些遥控操作。

遥控器顶端有红外线发射管，用户在使用东方遥控专家时，应把有红外线发射管的一端朝向接收器。它共有24个按键、一个滚轮（可上下滚动），背面有一个电池盒（装两节7号电池）。

运行环境

硬件环境

最低配置	推荐配置
CPU：Pentium 166MHz或以上 内存：32MB或以上 硬盘剩余空间：100MB CD－ROM：4倍速	CPU：Pentium II 233MHz或以上 内存：64MB或以上 硬盘剩余空间：150MB CD－ROM：8倍速

软件环境

Windows 95/98/2000/Me

安装与使用

说明书详细地介绍了东方遥控专家的安装，用户一般根据说明书即可顺利安装。其中有一点需注意，安装过程中需要对端口进行检测，用户需按住遥控器右上角按键不放，系统会自动检测所有端口并进行配置。

通过遥控器用户可以打开东方影都、PowerPoint、ACDSee、Winamp、上网菜单、超级解霸、资源管理器、我的电脑、我的文档、邮件系统并对其进行一些相关操作，有时需要通过鼠标模拟进行，用户还可以自定义按钮来打开特定程序。

我们对遥控器进行了功能测试并主要集中在东方影都的使用。在测试过程中，东方遥控专家的表现还是比较出色的，影碟与多媒体文件的播放、音量的调节、声道偏转、播放进程控制、静音、抓图等功能都能很好地实现，用户可以通过遥控器对观看影碟进行灵活的控制。

东方遥控专家打开应用程序的设置是按照正常安装程序时定义的，如果用户移动了程序目录，即使在桌面上建有快捷方式，摇控器也不能打开默认的程序了，例如Winamp。

另外，摇控器是仿诺基亚手机8210的外形设计的，非常时尚可爱，给人的感觉不错，但由于很多人是拇指一族，在使用中我们发现有时在按1－9的数字键时偶尔会触到其它数字键，从而引发别的操作。

编辑点评：东方遥控专家的创意还是令人赞赏的，我们一直听到家电联网的呼声，却没有看到真正的产品，而东方遥控专家无疑使我们看到了某些希望，尤其在作PowerPoint演示时，其摇控功能对于演讲人来说是非常便利的。但对于东方遥控专家的整体功能我们认为还不够强大，至于打开资源管理器、我的电脑和鼠标模拟等操作，我们认为其有些不合时宜，毕竟鼠标是非常便利的，我们总不能取短补长吧。希望东方遥控专家能发挥其特色，在更切合实际的功能领域中发挥更大的作用。

编辑导语



左边的这个标志你熟悉吗？

这是北京申办2008年奥运会的申办会徽，它由奥运五环色构成，形似中国传统民间工艺品的“中国结”，又像一个打太极拳的人形。

2001年7月13日，这个标志布满北京的街头，在人们的手上、身上、心上闪动。

2001年7月13日，北京一夜无眠。

当千里之外的莫斯科大雨倾盆时，夜色中的北京忍耐着它8年最后的焦灼。从1993年申办奥运到2001年再次申办，巨大的荣誉或者再次的失落，将见分晓。

奥委会投票开始的时候，我和几个同事在一辆出租车里。司机将车上的喇叭声音开到最大。我们听到男女播音员反复地颤抖地祈祷：“祝北京好运！”



焰火在车窗外闪耀，一簇簇盛放不停。

车子速度慢下来。

第1轮投票结束了。

红灯，车子完全不动了。

第2轮投票开始。北京还要等待。

焰火更浓烈了，播音员已组织不起他的语言。

“北京！”萨马兰奇宣布。

“啊！——”我捏住拳头尖叫。窗外瞬间响起喇叭声，巨大的声浪淹没了我的欢呼。焰火照亮我们的脸。

城市的狂欢开始了。

不知道你那时在哪里？也许我在次日CCTV的新闻联播里看见过你欣喜若狂的笑容。我从没有在电视中看到那么多的喜悦、欢腾和激情，从来没有听过那么多遍真挚的饱含热泪的《义勇军进行曲》和《歌唱祖国》。

那一夜我没有去天安门，我坐在一辆出租汽车里，焰火在窗外盛放，红旗在街道上飞扬，歌声在四面八方回响。



Carol

yulei@popsoft.com.cn

（图片来自新浪网）

国产品牌电脑，给我信任的理由

本刊编辑部

眼下，暑期电脑促销大战正在白热化中，联想、方正、金长城、海尔等电脑品牌的名字在各个电脑销售点引人注目。看来，国产电脑的品牌效应已日渐突出，联想等大电脑厂商的品牌价值保持着上升趋势。

作为一家主流IT媒体，我们有一种很朴实的心态，就是希望用户在购买品牌电脑的时候，首先选择国产品牌电脑，当然这只是一种美好的希望而已。“用户首选”来自于强大的产品实力，没有实力却非要用户支持国产货显然是说不通的。

来自赛迪顾问调查的数据表明，国内电脑家庭用户购买电脑的首要考虑因素是品牌，其次才是质量和价格，品牌电脑具有很高的信任值。用户相信，为了取得良好的社会信誉，电脑生产商会对电脑的各个零配件进行严格的质量要求，这些零配件都有固定合法的供应商，不会出现假货、残次品或者以次充好的现象。用户还被生产厂商灌输了这样的印象，即品牌机在生产过程中经过专家严格测试、调试以及长时间的烤机，质量完全有保证，机器的兼容性问题在用户使用过程中出现得将会少很多。至于用户怀疑的价格问题，品牌机当然无法回避在生产、研发、市场推广方面花费的资金要转嫁到用户身上的事实，只有解释它的零配件可以批发到最低价、产品有卓越的稳定性和良好的售后服务保证等。





目前的市场情况，由于零配件的价格透明度很高，品牌电脑的低端机型几乎没有任何利润可言，相当多厂家走的是高端产品赚取高额利润，中低端产品开辟市场的营销方式。不过，用户多半不会过问厂商利润的由来，用户最关心的是当电脑买回家后，厂商如何保证他在销售时许下的种种动人诺言。

换一种说法是，对于电脑这种高科技产品，厂商有没有滥用普通用户给予它的信任？

带着这种疑问本刊进行了一系列的调查和采访。

1

品牌电脑非常注意打服务这张牌，一般大厂的服务内容都标准化了，包括有电脑出厂所配置的板卡、CPU、内存、硬盘、显示器免费保修三年；其余易磨损部件（如键盘、鼠标、光驱、电源、软驱、CPU风扇等）免费保修一年；全国联保等。具体的售后服务措施和手段也都相距不大，所差别的还是管理上的优劣。对于生产厂商，管理上微小的漏洞差错也许不算什么，但对于用户来说就是百分之百的问题。

“我们竭力避免这种情况的出现，”长城计算机集团公司北京客户服务部的负责人郑晓健对本刊记者说，“但是长城的产品种类很多，又在全国销售，客户服务完全不出问题是说大话。”

长城电脑的生产基地和客户服务总部均设在深圳，位于北京西郊的长城北京客户服务部只是它的一个北方调度中心，负责北方各省客户服务的协调工作。长城在全国大约300个城市设有授权维修站，这些维修站与代理类似，由总部支付维修费用。每个维修站根据所在地规模配备一定数目经过专门技术培训的维修人员，这些维修人员对长城产品的具体情况非常熟悉。对于各地区的维修点，长城要求有实时的计算机开关记录和维修报告单，定期检查维修点的服务状况。

“家用电脑售后最常见的问题是用户的软件问题，比如误操作删除了某个程序或者是中了病毒，”这位负责人谈到，“这样的软件问题不应该由厂商来承担责任。”而对用户进行使用培训，效果不好并且难以实际操作，一般都是由销售人员对用户进行简单的使用指导。

记者找到联想台式电脑事业部的李穗采访时，联想刚刚在北京蓝岛联想专卖店创下了一天销售580台联想电脑的纪录，联想大厦大厅内摆满了那一天专卖店里的热闹照片，电脑热卖到这个程度，能不能保证售后服务呢？

“这一点用户可以放心，”李穗向记者详细介绍了联想的客户服务体系和人员安排，“我们在全国有500个维修机构，200个维修中心站，开通了热线电话，培训了经过认证的联想工程师，可以保证用户的需要。”

在联想的客户服务条款中，对自己应该负责的范围有很明确的规定，但有一些未免过于生硬，比如软件问题，购买日期起的15日后随机软件问题就不在免费保修范围内了。

比较各个电脑厂商对用户的反应速度，海尔给记者留下深刻印象。记者通过网络查到海尔的E-mail地址，发信过去的第2天就收到有关部门的回信，而同时给其它品牌电脑网站公布的E-mail地址发的信件却大都石沉大海。海尔做事有一种雷厉风行的麻利劲头，这种细节上的效率和热情的确很少看到，通常用户所熟悉的厂商态度是在销售时殷勤，售出后却是拖沓、懈怠和冷淡。



海尔电脑北京客户服务部的郭勇接待了记者。海尔的客户服务中心在青岛，它的电脑服务体系是在家电售后服务的经验上建立起来的，继承了“人性化、亲情化”的特点。实际上，认同海尔品牌的用户大多是将海尔电脑也当作家电看待了，因为海尔家电的服务是有口皆碑的。海尔电脑设立了800免费电话，通过设在全国各地的电话服务中心完成软件支持、问题解答、用户回访等服务内容，对购买海尔电脑的用户负责上门安装调试以及1小时免费培训和10小时追加培训，海尔的电脑工程师随时准备上门服务。

“我们的压力很大，”郭勇说，“很多人和我说，因为你是海尔我们才买你的东西。用户对我们要求很高，一点瑕疵也不原谅。”目前，海尔电脑主要依靠海尔在全国各地的服务网点进行客户服务，自己的维修中心正在建设中。

2

从6月份开始，各个电脑厂商就纷纷开始了暑期电脑销售的强力市场推动活动，各种优惠促销令人目不暇接。但是在售后服务方面并没有更多更新的保证，本刊信息员来自各地的调查报告也反映了这一点。这次调查的国产电脑品牌是联想、方正、清华同方、海尔、海信、金长城、TCL和实达共8个品牌，调查的内容主要集中在品牌电脑的销售和售后服务上。

长沙：该地主流品牌是联想、方正、新蓝、清华同方、金长城以及TCL。市场占有率以联想、方正为首，其次为TCL、清华同方及金长城。联想、方正以其较高的知名度及信誉度居首，其用户群各有侧重。联想主要是单位应用较多，如万全服务器及奔月商用机型等，方正在家庭用户方面更有优势，其余品牌以家庭用户较多。个人用户多半在专卖店及各大市场销售商处购买电脑。



所有的品牌电脑基本上都提供“一年包换、一年上门、三年保修”的售后服务，一般服务承诺均可做到。联想信誉度高、服务质量好，具有良好的口碑，其销售配送的软件说明及相关培训工作衔接较好，专卖店、销售商、培训工作及维修一体化有机联系，极大方便了客户；方正电脑销售配送软件说明存在一般化问题，没有细分，常常给用户带来困扰，各销售商与公司衔接不佳，运转有障碍，给客户造成了一定麻烦。

由于购买品牌机的客户有许多属于对电脑知识不太精通的，在使用过程中，经常会出现一些不能解决的问题，往往造成客户误认为故障，向维修中心报备。

维修点中，以联想的最具规模，方正、TCL其次，服务质量以联想最优，无论是服务意识及服务态度以及对报备反应的速度都是最优的。

西安：销售规模较大的品牌有联想、方正、同方、海信、TCL和金长城，海尔和实达电脑的销售规模较小。以联想为例，其品牌机在西安建立了代理、专卖店等多种营销方式，构建了比较完整的营销网络。西安本地除了上述几种品牌之外，七喜品牌在西安也较有市场，还有本地的品牌海星。给消费者较好信誉度的有联想、方正、海信、金长城、TCL和七喜。由于西安消费水平较低，大部分

价廉的品牌机受到欢迎，而价格相对较高的国外品牌机则销售状况不是很好。

联想、方正、金长城在西安有专卖店，联想做得最好，联想专卖店规模很大，而且遍布西安市区和陕西许多二级城市。维修点包含两种情况，一种是由代理商来完成维修工作，另一种是由专业第三方维修商承担的。如果当地该品牌电脑没有专门的维修点，一般通过代理商来完成，代理商自备维修队伍，然后上报，或者通过转包服务的形式。据了解，联想、TCL、方正在本地有过投诉记录。



潍坊：在潍坊市较大的电脑品牌均设有专卖店，并且联想、海尔、海信、实达、TCL在大型商场还设有专柜。其他品牌在潍坊也都有各自的代理商，销售规模一般。联想、海尔、海信、实达和TCL等著名品牌在潍坊的信誉一直保持得十分好，品牌电脑的经销商在信用保持方面一直比较重视，用户也大都比较满意。一般经济条件较好的家庭与公司大都会选择品牌机。

维修店在潍坊不多，就算有也不会选择比较明显的位置，几个大品牌都没有自己的维修店。

专卖店大都为中等规模。用户一般对其维修等售后服务比较满意，认为他们的服务态度还算不错，但有时候在维修的技术上还不能够让人十分满意。一般品牌电脑的售后服务大都由店家自己来做，由于他们的技术力量比较薄弱，有时消费者会不太满意，代理商中有的会在售出以后打电话向用户询问情况，但这种情况并不常见。

用户认为品牌机虽然外型时尚，但有些机型的配置不能让人满意，价格也偏高，达不到人们理想的价位。对品牌机的质量和售后服务比较满意，促销活动的实用性也较强。

南昌：联想的销售规模很大，联想、联想1+1的牌子（横幅）可以说满目皆是，在调查品牌中的销售比例能占到70%！清华同方、方正、TCL的规模虽然比联想小许多，但仍然能够给人留下印象。海尔正进行促销活动，但是规模上根本不足以引起顾客注意。其它几个品牌的销售规模和推广程度都很小。

联想的声势对消费者的消费行为影响很大，但是联想产品配置并不优化，相对来说其他品牌的配置就要好一些。对于不熟悉电脑的消费者，一些家电企业的产品更有影响力，比如海尔、海信、TCL，不过其销售情况好像不太乐观。

基本上所有的品牌都承诺三年保修、一年上门。联想有专门的维修点，而连卖的地方都不多的品牌就别指望有专门的维修点了。大的品牌即使没有维修点，代理商也能提供自己的维修人员，技术力量还算不错。

上海：海尔、海信、金长城在上海极少见到，本地品牌红壹佰有一定市场。联想、方正采用连锁专卖店的形式进行销售，数量少但单店规模较大；清华同方、实达和TCL多采用授权专卖的形式进行销售，数量多但比较分散；红壹佰则采用专卖店和授权分销相结合的方式。

上述品牌在沪均有专业的维修点，且均明确承诺自购买之日起，出厂时配置的主要部件免费保修三年，而对属于日常损耗品的CD-ROM等则免费保修一年。实达为全国联保3年质保，并负责上门调试安装，联想、方正和实达对购机后一年内正常使用中出现的硬件故障免费上门维修。红壹佰也有一年上门服务的条款，但另有关于硬件损坏收取工本费的规定，其销售人员不肯透露具体情况，TCL、清华同方的销售人员则没有给出上门维修的具体介绍。

对于用户在使用中出现软硬件故障报修后的响应时间都承诺不超过24小时。对于上门服务问题，上述品牌在沪均存在投诉报道，其原因很多种，相对联想和方正的投诉率较小。当地电脑用户认为品牌电脑以其独有的服务承诺和相对多样化的价格适合各层次用户的需求，但是可扩展性、可升级性差以及进行升级时收取的费用高于市场价格则是其最大的不足。

品牌机的简介过于简单，有些关键参数则含糊不清。调查员在调查TCL时正值一消费者前来咨询，销售人员在推销一款价值5998的钛金688A型电脑时，未对其内置的TNT2显示卡将动态分享主内存一事向该准用户进行说明，虽然该款电脑配置了128M内存，但是显示卡却要分享最高达64MB的系统内存，这种欺瞒消费者的行为实在不可取。令人担忧的是这种情况的出现并非偶然，本次调查的所有品牌在销售中都或多或少夹带了一定的欺骗

性。目前购买品牌机的绝大部分用户对于相关硬件知识的了解程度很低，这种欺骗性应该改正，让用户真正买的放心。

沈阳：以上8种品牌电脑在沈阳地区均有销售。销售规模最大的为联想，主要是以专卖店方式销售，也有不少代理联想品牌的电脑公司，联想专卖店招牌统一、醒目，几乎遍布沈阳市的各个角落。其次要数方正电脑了，它的销售也主要以专卖店的方式，另外在电脑散件市场中也设有部分代理商。清华同方的销售情况和方正电脑的情况差不多，但力度相对不够。海尔、海信、金长城、实达、TCL等品牌的销售规模相对来说小一些，这些品牌感觉在市场中欠缺竞争力，虽然像海尔、实达等公司以前偶尔也搞些促销活动，但近来在市场中露面比较少。

说起售后服务，一直是品牌电脑引以为豪的，但调查员感到国内品牌电脑的售后服务水平还远远不够。硬件方面：整体上各品牌的服务都是一样的，除了像光驱、键盘、鼠标这些易耗品质保一年外，其他所有的配件都可以享受到三年免费质量保证，而且一年内的硬件问题都可以无限次上门服务，过一年后送修；软件方面：各售后服务中心均不提供上门服务，提供这个服务的一般都是各专卖店或代理商为了销货而承诺的，软件上门的次数通常限制在2-3次，过后送修，还有部分商家根本不提供软件上门服务，这和在DIY市场中组装的机器就一样了，有问题送修。调查中，只有沈阳力天世纪科技有限公司承诺，在此购联想品牌电脑可以一年不限次软件免费上门服务，但可信性有待推敲。总体来说各家所承诺的售后服务基本上都可以做到。有一家海尔专卖店里只有一位在玩游戏的员工，拿出的报价单也是两个月前的了，现在根本就不适用；有用户因硬件故障给维修中心打了几次电话，服务小姐的声音特别热情，可就是不上门，总推托说很忙；从业人员的综合服务意识不是很高，热情度不够，整体素质有待提高。

品牌电脑的价格昂贵和升级扩展性差是用户主要反映的问题。

青岛：这里是海尔电脑和海信电脑的大本营，所以海尔、海信在青岛一直畅销不衰。海信还推出三年软件、硬件故障上门服务，比其他厂商延长了3倍的服务时间。在品牌机配置、外形、促销手段都近似的情况下，售后服务的好坏就非常被消费者看中，厂商也必须依靠良好的售后服务所建立的口碑拓展市场。

金长城原在青岛口碑还好，但在今年5月，一位女士在其代理公司修电脑，该公司的人反应冷淡，而且没有修好，该女士通过晚报反映此事，该公司竟然将这位女士的电脑以修的名义弄坏，经晚报曝光后，在青岛市IT行业引起了不小的震动。后来海信公司免费为这位女士修好了电脑。

联想也在青岛马失前蹄了一回，一位用户为了日后能享受到好的售后服务，三年前花万元购买了联想电脑，现在电脑不启动了，找销售商要求上门检修时，对方却告诉她："要么自己搬到店里来，要么先交一百元钱我们才能上门。"用户说，当初买电脑时，销售人员非常热情，一再口头保证：一年保修，终身维修。销售商现在的态度却与那时根本不同。此事在《青岛晚报》披露后，《青岛晚报》又连续接到多起对联想售后服务的投诉，用户反映，联想的售后服务态度如出一辙：要么交钱上门维修，要么自己搬来。这种情况的存在反映了联想在售后服务环节上的疏漏。

实达电脑售后服务工作一般，服务态度也很一般，其它品牌电脑人们的认知度较低。青岛市自己的品牌电脑中，新月电脑第一个提出一年软、硬件不限次数上门服务的承诺，很受用户好评，现在新月电脑已经在深圳开了工厂，与INTEL有很好的合作关系，电脑种类很多，有家用、商用、服务器、股票机等。

青岛成立了DIY协会，承诺在DIY协会成员公司装机，享受和品牌电脑一样的服务（一年上门，终生维修），这是对品牌电脑的一个挑战。

成都：有联想、方正、海尔、海信、金长城、实达、TCL的专卖店，调查员没有发现清华同方的专卖店。这些品牌的信誉排名依次是：联想、金长城、海尔、实达、TCL、海信、清华同方和方正，联想一家占领了成都市品牌电脑的半壁江山。联想很重视四川的市场，不但在成都各



大电脑城都有其销售的踪影（平均销售规模在100平方米），再加上其最新主板的推出及一系列优惠销售措施的出台，确实让很多消费者对联想趋之若

鳌。联想的售后服务也是很有口碑的，因为他众多的销售网点都配备了技术优良的人员且能提供优质的售后服务，包括维修、退换货以及上门服务等。金长城和海尔在成都市可以说是旗鼓相当，平分秋色，在销售网点上来说海尔占了点上风。

3

地方上对于自己品牌的电脑一般都强力支持，比如北京电子商会计算机行业分会在2001年开展向用户"推荐品牌产品活动"，并积极推广专业电脑服务即第三方服务的概念。专业电脑维护服务单位将更全面提供用户需要的个性化服务，不仅仅局限于硬件的维护和软件的更新换代，服务也将更规范和专业化。这种服务理论上可以从根本减少厂商和用户间的矛盾，保证厂商和用户双方面的利益。不过，目前这种服务还在推广和试验阶段。



较早提倡引入第三方服务的厂商之一方正电脑，采取第三方负责客户服务方式已将近4年，其授权合作伙伴已有200余家，遍布全国的各大中城市，参与其中的技术和工作人员达2000余人。通过几年的实践，方正和其合作伙伴都积累了一定的经验。"但这些合作伙伴目前还要靠厂商支持，"方正电脑服务管理部的负责人郭晓鲁指出，"他们的收入单一，从消费者那里很难得到收入。目前服务不值钱的概念还没有扭转，消费者不认同服务价值。"改变这种事实需要相当长时间的努力，"我们的服务有更多具体实在的内容，要有更多技术含量，而不是一个工程师拿把螺丝刀、两颗螺钉那样的服务。"有许多问题超过了第三方所负责的范围，因此方正又在全国建立自己的维修中心以和合作方互相补充、促进，提供完善的售后服务方案。

用户对厂商在服务方面的要求究竟是什么呢？赛迪顾问调查的数据是41.7%的消费者支持厂家保修的做法，22.8%的消费者支持按年买服务的做法，而有35.5%的消费者认为两者均可。品牌电脑用户希望厂家能做到上门服务、出现问题能在48小时内响应，一周内得到解决，赞成随机赠送电脑培训光盘（58.1%）以及电脑应用沙龙（41.9%）的做法。比起以往来，有偿服务获得了相当的社会认同，而人性化服务和参与性服务的要求越来越高。虽然如此，厂商方面表示推广有偿服务还存在难度，普通用户对于电脑价格的激烈变化程度本来就有情绪，由于电脑配件价格的飞速下降，早一点时间高价购买低配置的用户不免心态失衡；而升级又不是那么简单轻易的，可能还会额外花钱，用户因此对厂商不满或与厂商发生摩擦的事时有发生，这种情况下再提出有偿服务很不现实。

在选择品牌电脑时，用户也应该有一定判断标准，不能盲目听信厂商的宣传。相当多的经验说明，普通家庭用户选择电脑时应遵循以下原则：清楚购买电脑的用途，根据用途选择适当的软硬件配置，注意电脑在操作、维修方面是否简单方便。不少厂商为了让电脑操作更简单，采取在键盘上设置快捷键，电脑桌面上安装软件导航系统等方法，用户可以在短时间内自如使用电脑。配置向来被用户盲目追求，比如现在奔腾Ⅳ处理器正热炒中，市场的宣传似乎电脑非奔腾Ⅳ不能运转，其实如果不需要处理大容量的图形文件、运行大型3D游戏，赛扬处理器就足以应付自如了。在性价比上，威盛的VIA C3处理器表现也不错，是许多DIYER的首选。那种"一步到位""CPU越快越好"的想法，往往会给消费者造成较大损失——花高价购买的电脑其性能只发挥几成，当然是一种隐性浪费。对于用户，没有最好，够用就是最好。



今夏暑期的品牌电脑大战中，各厂商又提出了许多新概念，有多少能被用户理解接受呢？令人怀疑。厂商方面，销售部门应避免一些过度宣传，以免有误导用户的可能；设计部门应尽可能多地为用户设想，使用户可以比较轻松地理解电脑的提示、指令，并轻易地根据指令完成既定目的。如果价格适宜，又有本地化的售后服务，那我们有什么理由不选择国产品牌电脑呢？

编辑导语

赏心三则

2001年7月13日，一样的天空，不一样的心情，作为地地道道的北京人，我一直静心等待着。当电视直播萨马兰奇先生读出北京一词时，我激动得跳起来热烈鼓掌，因为我知道一个巨大的机遇已经摆在了我们面前，它将加快中国改革开放的步伐，其深远的历史意义是无法想象的，而不仅仅是某些人看到的对北京发展的部分表面作用。那么，朋友，你是否准备好了呢？当国内的软硬件环境达到一定程度时，你是否有足够的知识与阅历扶摇直上三千里，为祖国的IT产业奉献自己的一份力量呢？

7月15日，去看了一回天下奇草——跳舞草，它会在音乐或歌声的陪伴下有角度地摆动自己的叶片，与风吹草动的现象大不一样。笔者虽然五音不全，但看看周围无人对我加以注视时，也就禁不住好奇心的诱惑，对着一株跳舞草唱起了《我爱北京天安门》。你别说，它的叶子还真地舞动起来，但如果你只是对它大吼大叫的话，它是不会理你的。

7月20日，人生第一次去看海。笔者乃一典型唯心主义者，很多事情都不愿去面对现实，因为现实的确是太残酷了，所以我常常将自认为最美好的东东留给未来。那天与众友人在海浪的拍打中玩得不亦乐乎，回家时还买了好几十元的贝壳，当时的心情是非常愉悦的，可惜的是自此我心中最值得期待的事物又少了一个。

这些天我特意放松了自己几回，好像是大战之前的调整，因为过两个月由我主编的一本工具软件专刊将上市，更加紧张的工作即将开始，我会尽力为大家呈现一本优秀的专业书刊，使广大读者能开卷有益。另外，通过以上描述，不知大家是否对我又多了一层了解，如果不在红警战场上我还是非常非常善良的，希望能成为大家的朋友。



李红警

lgc@popsoft.com.cn

多功能的系统维护大师

——System Mechanic

上海 周克勤

类型：共享（30天试用期）
版本：3.6b
大小：1.42MB
主页：http://www.iolo.com
下载：ftp://ftp1.iolohost.com/system_mechanic.exe

不少朋友一定都有过这样的体会，新装后曾“健步如飞”的系统在使用一段时间后性能就会逐渐下降：启动时间变长了，程序执行速度变慢了，硬盘的剩余空间常常莫名其妙地被侵蚀，还会时常出现系统出错甚至崩溃。究其原因，通常是我们在安装或运行应用程序时由于操作不当或其他一些不可避免的客观因素，导致在硬盘中遗留下不少废弃、出错的文件信息，系统的某些重要文件或配置被错误地更改等情况，这些因素日积月累后会导致系统各方面性能的下降。所以说，定期进行系统维护和优化是十分必要的。但是，全面的系统维护和优化对于众多初学者来说是一门颇深的学问，即使对于老鸟们来说也是一项十分繁琐的任务。这里要向大家介绍的System Mechanic为我们提供了一套非常全面的系统维护、设置及优化方案，使你能够非常轻松地提高系统的整体性能。

运行System Mechanic（以下简称为SM）后可以看到其主界面十分漂亮（如图1），在其上部



图 1

共有“FILES”、“SYSTEM”和“INTERNET”3个按钮，从其名字上可以看出SM对其能够实现的功能进行了明确的分类，方便用户的调用。点击其中的任意一个按钮，其下都会出现多个有关系统维护、设置或优化的功能按钮，下面逐一介绍。

FILES

点击“FILES”按钮后，我们可以看到SM在这里共为用户提供了4个有关文件操作的实用功能，分别为：“Find and remove junk and obsolete files”（查找并删除无用的垃圾文件）、“Find and fix broken shortcuts”（查找并修复失效的快捷方式）、“Find and remove duplicate files”（查找并删除重复的文件）和“Securely delete files and folders”（可靠地删除文件和文件夹）。

1. 查找并删除无用的垃圾文件

我们平时在运行应用程序时，很多应用程序都会在硬盘上创建一些临时文件。当程序正常退出时，这些临时文件一般都会被自动删除，从而释放出磁盘空间。但当一些诸如程序出错、程序非正常退出、内存溢出、系统崩溃、非法关机等意外情况发生时，这些临时文件很可能就会残留在硬盘上，成为无用的垃圾文件。日积月累，这些垃圾文件会侵占许多宝贵的磁盘空间，并且还可能造成系统的不稳定。所以，定期清除磁盘上的垃圾文件是十分必要的。

点击“Find and remove junk and obsolete files”功能按钮后，在弹出的对话框中共有5个选项卡，我们可以进行一些必要的设置。“Drives to Scan”选项卡中可以选择需要查找垃圾文件的分区；“Files to Find”选项卡（如图2）中可以设定要查找的所有垃圾文件的类型，SM中已为我们预先提供了十多种常见的类型，并在每一种类型旁列出了对此种类型的简单描述，从而使用户可以

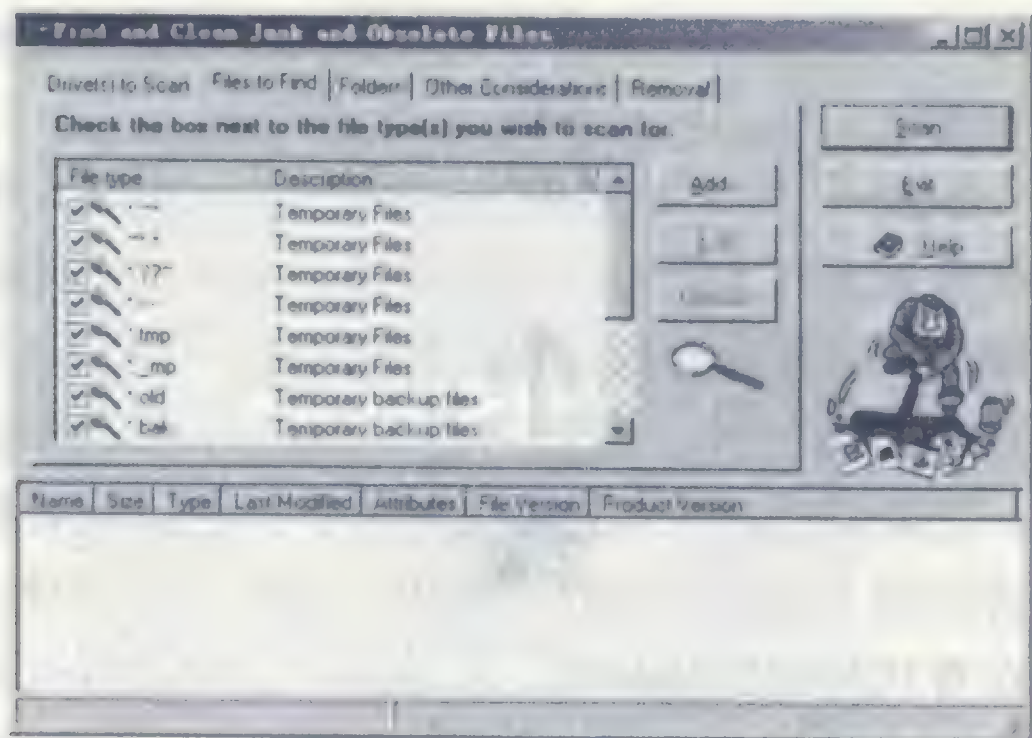


图 2

方便地知道此种垃圾文件是如何产生的。如果不能确定是否要将某种类型的文件列为垃圾文件或是想更进一步深入了解某种类型的垃圾文件是如何产生的，那么只需点击界面中的“Help”按钮来查看SM详尽的帮助文件。当然，除了SM中已定义的垃圾文件类型，我们还能手工加入其他的类型；在“Folders”选项卡中我们可以设定将硬盘上的某些文件夹排除在查找范围之外，或是总是将某些文件夹中的文件认定为垃圾文件。

除了上述可对查找垃圾文件的类型和所属文件夹进行设定外，在“Other Considerations”选项卡中还有其他一些十分灵活的选项可供设置，分别为：是否只查找在特定天数（0-999天）内没有被访问过的文件、是否跳过只读和系统文件、是否跳过当前正在被应用程序所使用的文件、是否查找Windows临时文件夹中的文件和是否查找大小为零字节的文件。用户可根据实际需要进行选择。

在最后的“Removal”选项卡中可以设置对查找出的垃圾文件进行何种删除处理（如图3）。



图 3

可供选择的处理方式有：直接将垃圾文件移至回收站、永久删除垃圾文件或是将垃圾文件移至特定的文件夹中。还可以设定在对查找出的垃圾文件进行删除操作前是否需要用户确认。

当我们将所有需要的选项都设置好后，就可按下“Scan”按钮开始查找。查找的速度相当快，被查找出的垃圾文件都将被列于界面下方的列表框中，并给出了这些文件的一些基本属性。同时在列表上也出现了两个按钮：“Remove”按钮用于删除所选中的或是全部的垃圾文件，当然删除的方式是根据上述“Removal”选项卡中的设定；“Properties”按钮可用于查看被选中的垃圾文件的详细属性。

如果你的系统已经很久没有清理过了，赶快查一查硬盘上的垃圾文件吧，一定能释放出不少的硬盘空间。

2.查找并修复失效的快捷方式

我们在系统中反复多次安装、删除各种应用程序后，很可能会留下一些失效的快捷方式，即使所指向的应用程序已被删除或移至其他位置，对于这些无效的快捷方式，我们也应及时将其修复或清除。

按下“Find and fix broken shortcuts”功能按钮后，我们可在弹出的对话框（如图4）内的“Where to look”和“Removal”两个选项卡中

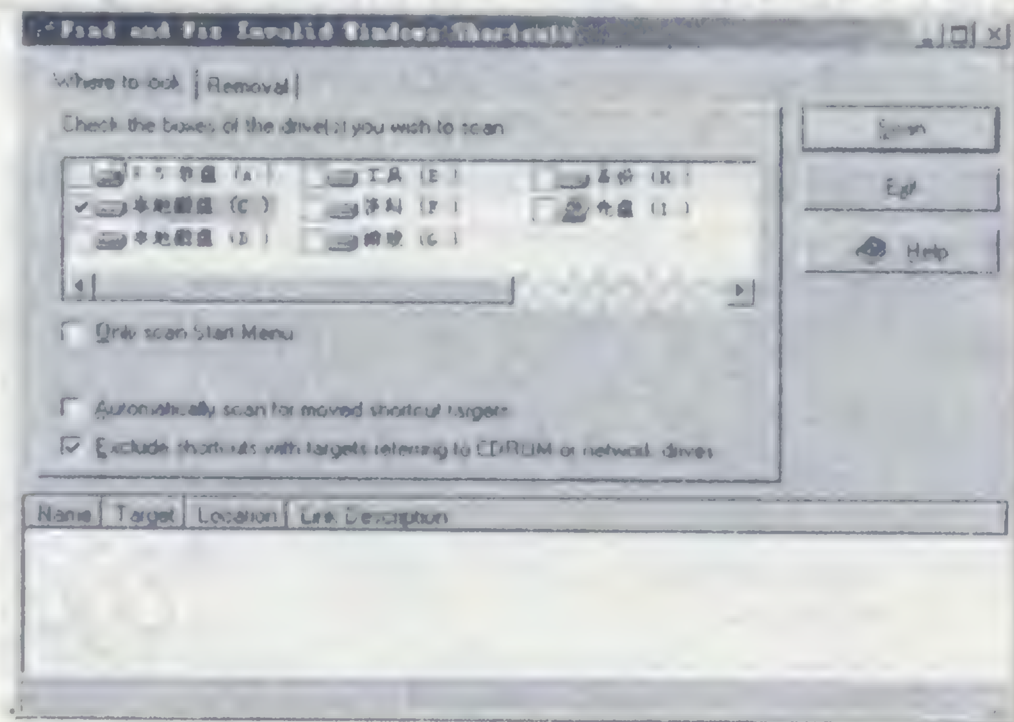


图 4

分别设置查找无效快捷方式的盘符和找到后的删除处理方式，可供选择的处理方式与上述对垃圾文件的删除处理方式相同，这里就不再赘述了。另外，在“Where to look”选项卡中有3个查找选项：是否仅查找开始菜单中的快捷方式、是否为由于目标程序被移动而产生的无效快捷方式自动寻找目标程序和是否排除指向光驱或网络驱动器的快捷方式。其中若是选中仅查找开始菜单中的快捷方式，还会出现一项可供用户选择的选项，即是否在清理完后删除开始菜单中空的菜单组。

设置完后，点击“Scan”按钮即开始扫描指定范围内的无效的快捷方式，在找到后可对其进行删除处理、查找被移动的目标程序或是修复无效的快捷方式等操作。

3. 查找并删除重复的文件

由于现在主流硬盘的容量越来越大，所以不少人喜欢将什么东西都往硬盘里装，从网上下载的、光盘上复制的或是从其他硬盘上对拷的。但是日子久了，我们便会发现在硬盘中时常存在着一些内容完全相同的重复文件，所不同的仅是文件名、修改日期或是所处的路径。对于一些确实无用的重复文件，将其删除可腾出不少磁盘空间。

点击“Find and remove duplicate files”功能按钮后即进入了查找并删除重复文件的对话框。这里共有6个选项卡，其中一些诸如设置查找范围、设置排除某些特定的文件和文件夹（如特意为重要文件所创建的备份文件夹）、设置删除处理方式等一些选项我们在前文中已提及了，在“Files”和“Folders”选项卡中可以设定是查找所有类型的文件和文件夹，还是只查找指定类型的文件和文件夹。当然，用户能够自定义所需查找的文件类型和文件夹位置。另外，在“Find Options”选项卡（如图5）中还有一些十分有用的设置选项，其中在“Requirements for Duplicate Matches”下我

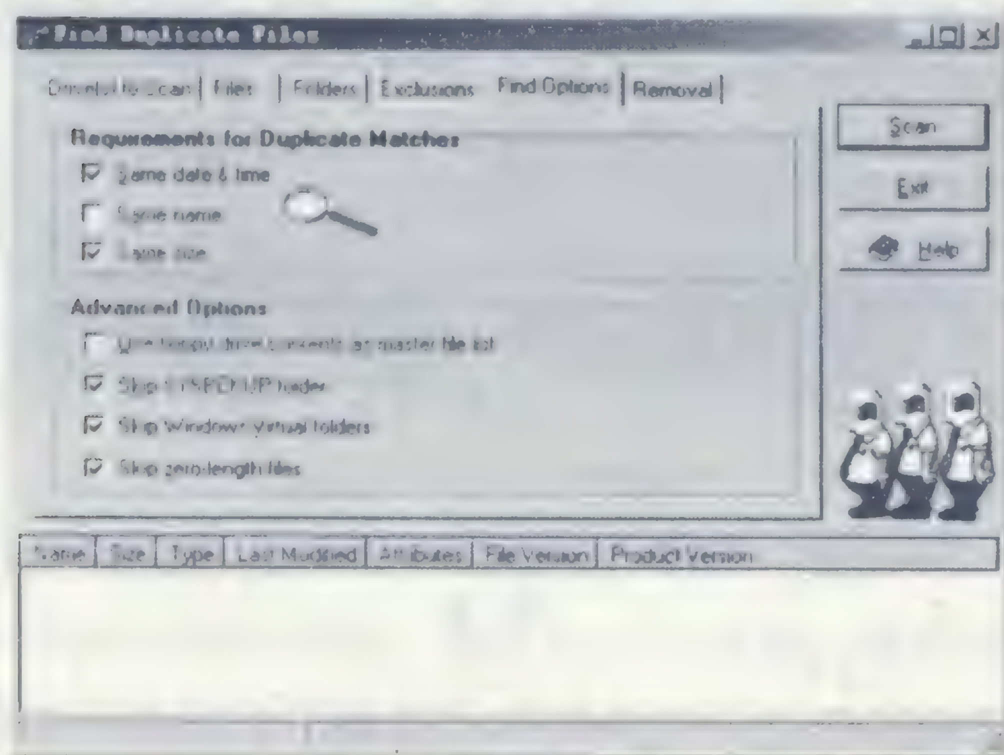


图 5

们可以设定SM将两个文件认定为是重复文件的标准，可以选择时间日期相同、文件名相同及大小相同这3个条件中的一个或多个。而在“Advanced Options”下，可以设定在查找时是否使用软盘上的文件内容作为主文件列表、是否跳过系统自身的备份文件夹、是否跳过Windows的虚拟设备文件夹和是否跳过零字节的文件。这里唯一需说明的是，若是选中使用软盘上的文件内容作为主文件列表，则会以软盘上的文件为依据，在指定的硬盘范围中寻找硬盘上是否存在相同的重复文件。如果你时常需将硬盘上的重要文件备份到软盘上，那么利用这一功能选项就能查看软盘上的文件是否是硬盘上该重要文件的同步备份。

同样按下“Scan”按钮后即可开始查找。由于查找重复文件实际是一个先整体扫描再逐个比较的过程，所以整个查找过程耗时会稍长一些。对于查找出的重复文件，我们可进行删除处理、快速预览、查看属性和放入排除文件夹（即在以后查找中不再被视为重复文件）等操作。另外，为了减少用户在查找时的等待时间，若是用户以前进行过对重复文件的查找，那么以后再次使用这一功能时，SM会提示用户是否直接调入上次查找的结果列表。

4. 可靠地删除文件和文件夹

Windows系统中的回收站大家一定是再熟悉不过了，删除文件一般是先将其放入回收站，再从回收站中清空。但是，这样并不能保证所要删除的文件真正被删除，因为这时系统只是将文件原先在硬盘上所占用空间的第一个字节上做一个标记，标明这些空间已经是可用的了，但是这些空间中的信息仍被保留着，只有当有其他数据写入到这些空间上时，原先的数据才被覆盖掉。也正是因为这个道理，所以现在有不少软件可对用户已经删除的文件进行查找并恢复。这样一来，一些需要彻底删除的文件很容易被其他居心不良者重新恢复出来。SM为我们提供了一个名为Incinerator（焚化炉）的工具，可以通过重复多次写入随机数据、将文件长度截为零等多种措施的结合使用，来保证需要删除的文件真正从物理上被删除。

点击“Securely delete files and folders”功能按钮，在弹出的对话框中点击“Install Incinerator”按钮后即可将焚化炉工具安装好。焚化炉会在桌面上建立图标，其使用方法与回收站相同，我们可以将需要删除的内容直接拖拽或用右键菜单中的命令发送到焚化炉中，并在焚化炉中执行焚化命令进行彻底删除。当然，还未被焚化的内容仍可以还原。另外，点击“Modify the way Incinerator works”按钮后在弹出的对话框（如图6）中能对焚化炉的工作方式进行一些设置。这里我们可以设定对删除内容用随机数据覆盖重写的次数（1-10次），次数设得越大，则删除越彻底，安全性越好。用户还能选择是否在焚化时显示进度和是否在右键菜单中添加“发送

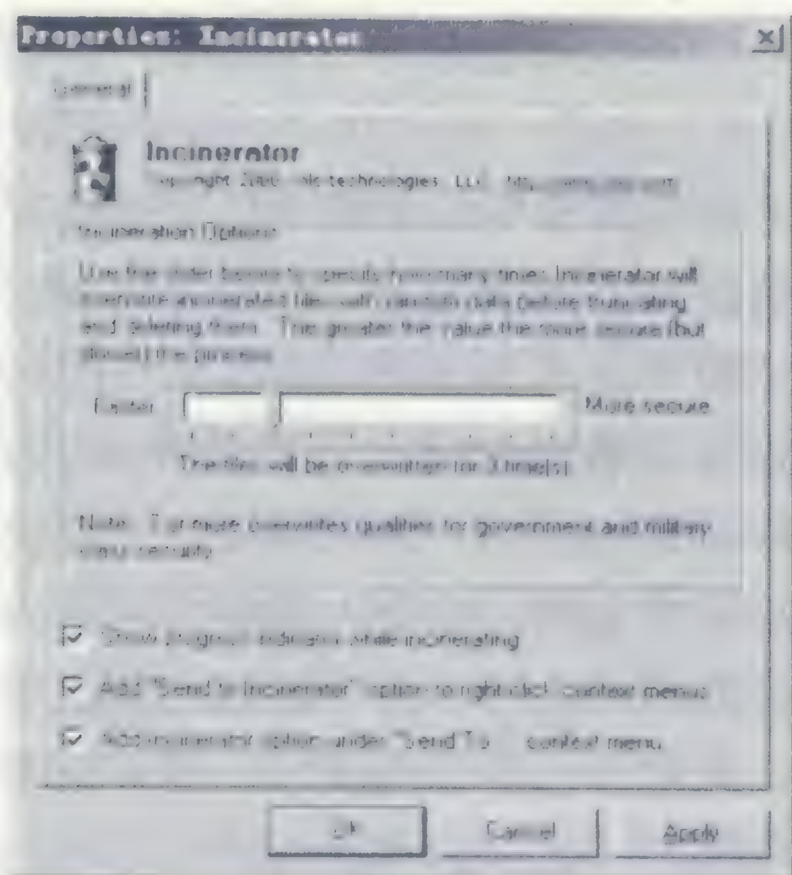


图 6

到焚化炉”的命令。

如果你有一些重要的文件需要彻底删除，焚化炉绝对是替代传统回收站的好工具。

SYSTEM

点击“SYSTEM”按钮后，我们可以看到SM在这里共为用户提供了5个有关系统维护与设置的实用功能，分别为：“Clean System Registry”（清理系统注册表）、“Windows Startup Manager”（Windows启动程序管理器）、“Customize Windows Settings”（自定义Windows设置）、“Remove Invalid Uninstaller Information”（删除无效的反安装程序信息）和“Safe Installer”（安全安装）。

1.清理系统注册表

众所周知，Windows 9x/Me/NT/2000系统从启动到运行都和注册表息息相关，注册表可说是整个操作系统的命脉。注册表实际是保存着各种配置信息的数据库，从硬件配置到软件配置，从用户信息到整机信息，注册表可说是尽收其中。但是随着用户在系统中安装的应用程序越来越多，注册表也变得日益臃肿庞大，从而影响了系统的整体运行性能。所以，及时清除注册表中所包含的无用或已过时的冗余信息来精简注册表就成为一项十分重要的任务。SM中就已集成了注册表清理功能。

点击“Clean System Registry”功能按钮，就会出现注册表清理和优化对话框。在这里共有“Scan Option”、“Undo Information”和“Backup\Restore”3个选项卡。在“Scan Option”选项卡（如图7）中可设定在注册表中查

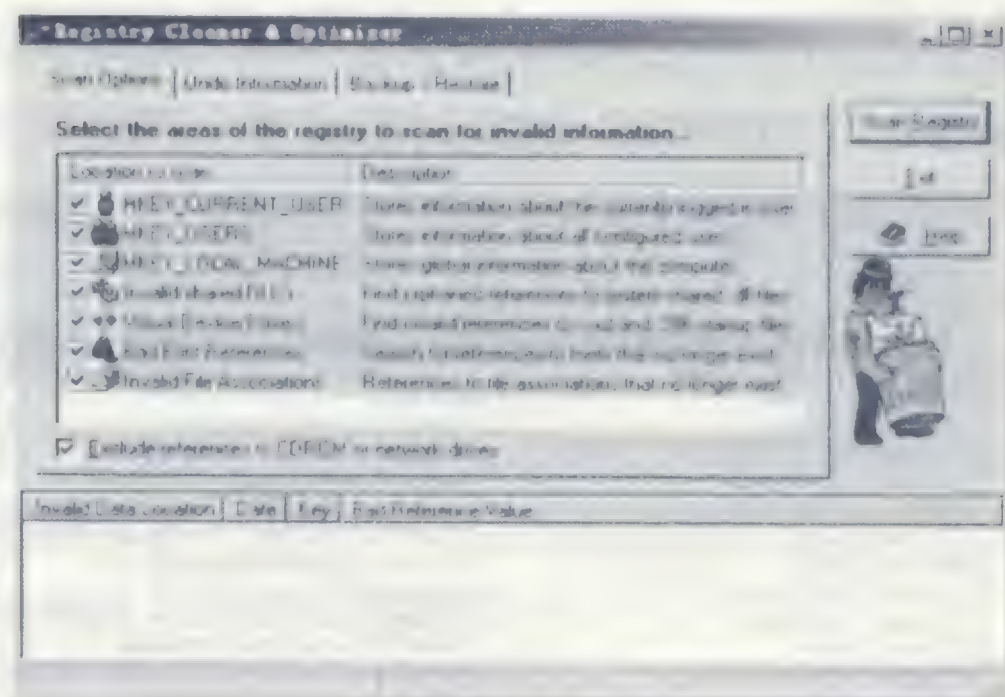


图 7

找无用信息的范围，可以是HKEY_CURRENT_USER、HKEY_USER和HKEY_LOCAL_MACHINE这3个主要根键中的信息，也可以是无用的共享动态连接库信息、虚拟设备驱动程序信息、已不存在的字体信息及无效的文件关联信息，用户可根据需要选择上述多种查找范围中的一个或多个。按“Scan Registry”按钮后即可开始查找，用户可对查找出的无用信息进行全部清除或是清除一部分。经过清理后的注册表一定能精简不少。

如果我们在清除了一些注册表信息后又想反悔，SM为我们提供了撤销功能。在“Undo Information”选项卡中可以设定让SM自动记录下用户对注册表所做的清除操作，并可设定记录的次数，最多可记录99次。所有被记录下的清除操作都会被列在下面的列表中。有了这一功能，我们只需点击窗口中的“Undo Selected Changes”按钮即可撤销所选中的清除操作。

在“Backup\Restore”选项卡中有两个按钮，分别可用于备份当前注册表和导入以前备份的注册表文件。

2.Windows 启动程序管理器

不少软件在安装后，会自动添加到Windows的启动程序组中，从而能在每次启动系统后自动运行。由于过多的自启动程序会增加整个系统的启动时间，所以我们有必要对自启动程序进行调整，使一些不必要的程序不随系统自启动。程序要实现自启动，一般都要在Windows的启动文件夹、Autoexec文件或是注册表中添加必要的指向可执行程序的连接信息。如果用户逐个手工查找、调整起来还是较为繁琐的，现在用SM来调整系统中的自启动程序将变得十分轻松。

点击“Windows Startup Manager”功能按

钮后，在弹出的对话框中就会显示出当前所有的自启动程序（如图8），并同时给出各自所处的位置

图 8

和对应的执行文件。我们可以十分方便地使用界面上的多个按钮或右键菜单中的命令来对选中的自启动程序进行禁用、启用、删除等操作。另外，还能手工添加新的自启动程序或编辑当前的某个自启动程序。

不过要提醒大家的是，在调整自启动程序时，千万不要将某些重要的自启动程序（如防病毒实时监控程序和Windows自身启动所必须加载的程序）给关闭了，否则可能会产生意想不到的结果。

3. 自定义 Windows 设置

我们知道，Windows中有许多隐藏的或是有关系统的重要设置，用户一般是不能随意修改的。因为这些设置一般都隐藏在庞大的注册表中、系统文件中或是较深层次的对话框中，只有熟悉Windows系统的老用户才能进行设置。为了让一般初级用户也能更改一些系统中的隐藏设置，也就出现了不少专门的系统设置软件，如国产的MagicSet就是其中的一款佳作。当然，在SM中也提供了自定义Windows隐藏设置的功能，而且提供的更改选项非常丰富。

点击“Customize Windows Settings”功能

图 9

按钮后，在弹出的对话框中（如图9）我们可以看到SM用界面左部的一排按钮对其可以实现的设置功能进行了明确的分类。共有开始菜单设置、光驱设置、网络设置、系统设置、资源管理器设置、外观设置、IE设置、开机/关机设置、打印机设置、系统性能设置、Windows NT/2000的专门设置（只有在Windows NT/2000系统中才能使用）和安全设置这12个大项。每个大项中都有不少相应的设置方案可供用户选用，由于篇幅限制这里就不一一详述了，大家自己看看应该可以很容易明白。另外，在界面的下部还有“Load Original Settings”和“Load Section Defaults”两个按钮，分别用于调入使用SM进行修改前的原始设置和调入SM中的默认设置。

4. 删除无效的反安装程序信息

许多程序在安装后都会在控制面板中的“添加/删除程序”列表里添加自身的标识，以用于日后的反安装。程序被正常卸载后，其相应的反安装标识也会被删除。但如果程序是被非正常删除的，其相应的反安装标识就会残留在“添加/删除程序”列表里成为无用的信息，我们有必要将其删除。熟悉注册表的用户都知道，这些反安装标识信息都被记录在注册表中的

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall分支下，我们可手工将无用的主键删除。但对于一般用户来说，SM能提供更为简便、直观的清除方法。

点击“Remove Invalid Uninstaller Information”功能按钮，在弹出的对话框（如图10）中便会列出当前系统中那些已经无用的反安装



图 10

信息，我们可用“Remove”按钮将其删除。若是想查看“添加/删除程序”列表中的所有反安装标识，只需点击“View All”按钮即可。另外，还能用“Execute Item”按钮来对选中的程序项直接进

行卸载。

5. 安全安装

不少软件在安装时都会更改一些重要的系统配置文件、向注册表中写入信息，或是用某一文件的新版本将旧版本覆盖掉。通常情况下，这些改动从表面上看来并不会引发异常情况的发生，所以往往被人们所忽视。但是，若安装一个未经严格检测的软件后，其对系统配置所做的更改很有可能会造成系统的不稳定、出错或是与其他程序产生不兼容。这种错误不是通过简单地卸载这个新安装的软件就能解决的。SM中的“安全安装”功能能为系统做出一份详细的统计报告，并在安装其他软件时实时监测并记录下其对系统中的重要配置所做的更改，以便在以后系统出错、崩溃时能查找出原因并及时恢复到原先的稳定状态。

点击“Safe Installer”功能按钮，在弹出的对话框中共有4个选项卡。在“Action”选项卡中首先为要生成的系统监测报告起一个名字，然后有两种报告生成方式可供用户选择（如图11）。如果用

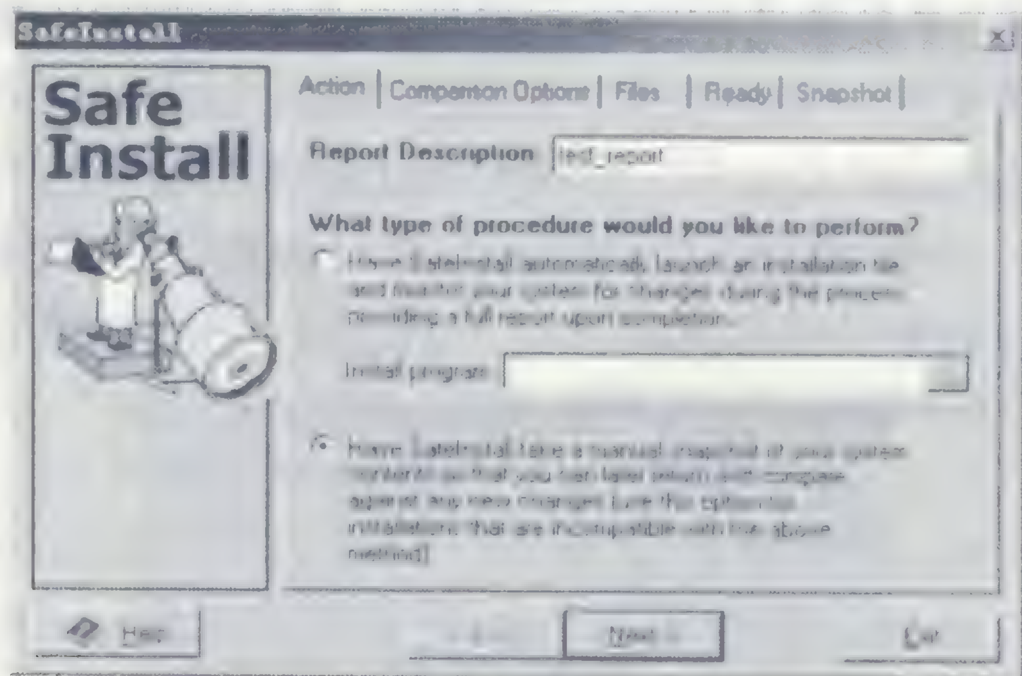


图 11

户准备新安装一个软件并希望记录下其对系统配置所做的更改，就选择第一种方式，并指定安装文件的路径。如果用户仅想生成一份当前系统的配置报告，用于一段时间后来比较系统配置发生了哪些变化，或是某些软件在安装时不允许有其他的软件运行，那么我们就可以选择第二种方式，手工为当前系统配置做一份报告。在“Comparison Option”选项卡中可以设定所需监测的分区，不但可以监测系统分区，也能同时监测其他分区，并有两种监测和比较方式供用户选择：仅比较文件的最后修改时间和访问时间，这种方式将较快地产生监测及比较报告；比较文件的全部信息，这种方式所产生的报告结果更为可靠，但耗时也较长。“Files”选项卡中可设置SM对Windows中的哪些.ini文件进行监测，SM默认的为SYSTEM.INI和WIN.INI这两个，我们也可添加其他的。“Ready”选项卡中是对上述设定的统计，让用户在正式制作系统监测报告前能确认一下。最后，点击“Snapshot”选项卡中的“Start”按钮即可开始扫描指定的分区并生成监测报告，供用户以后查看系统的配置变化，消除使系统不稳定的更改操作。

INTERNET

点击“INTERNET”按钮后，我们可以看到SM在这里共为用户提供了两个有关系网络及个人隐私的实用功能，分别为：“Ensure Your Privacy”（保护个人隐私）和“Optimize Internet and Network Speed”（优化及加速网络）。

1. 保护个人隐私

我们在使用电脑或是上网时难免会遗留下一些有关的操作信息，SM可为我们删除一些隐藏在注册表中或特定系统文件夹中的常见遗留信息，使别人不能发现我们对电脑的操作行踪，从而很好地保护了个人的隐私。

点击“Ensure Your Privacy”功能按钮，在弹出的对话框中共有4个选项卡（如图12）。在

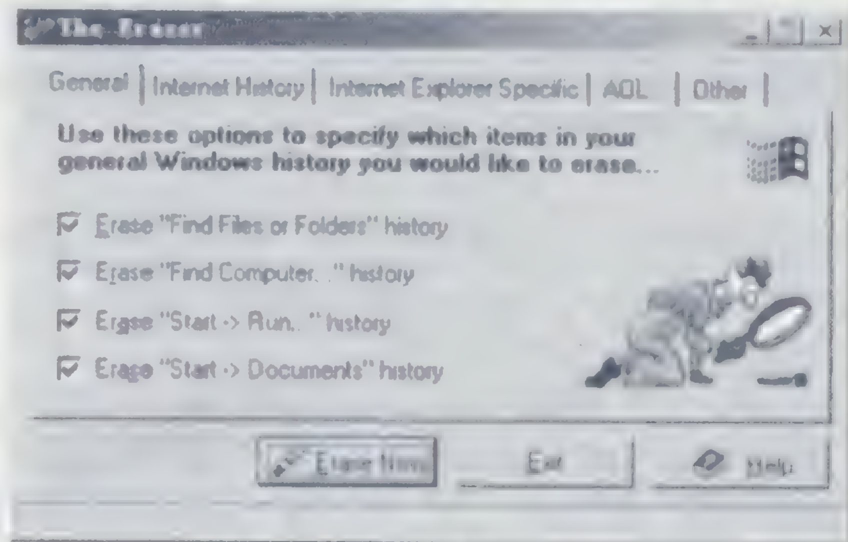


图 12

“General”选项卡中用户可以设定删除开始菜单中的“查找文件或文件夹”、“查找计算机”、“运行”和“文档”中的下拉列表或目录中的历史资料；在“Internet History”选项卡中用户可以设定删除上网后所留下的Cookie、缓存内容、URL下拉地址列表和已访问网页的历史记录，这些选项对于IE和Netscape浏览器的用户都适用。而“Internet Explorer Specific”选项卡中的选项是针对IE用户的，可设定在关闭IE后自动清除缓存文件和设定对历史网页内容的保存天数；“AOL”选项卡中的选项是针对国外AOL用户

的，可设定删除缓存文件和以前输入过的关键字列表；最后的“Other”选项卡中可设定删除一些我们常用软件中所留下的信息，如Office中最近打开的文件列表、媒体播放器中的历史列表、RealPlayer中的历史列表、Winzip中的历史列表、OE中已删除的邮件和使用Opera所留下的Cookie和缓存文件。

所有需要删除的内容都选上后，点击界面下部的“Erase Now”按钮即可将这些有关个人隐私的信息删除，使你真正“踏雪无痕”。

2.优化及加速网络

现在网络应用已很普及，上网已成了许多朋友每天必做的事。但是由于不同用户的网络配置都不尽相同，所以Windows系统所默认的一些网络参数并不是对每个用户来说都是最佳的。SM为我们提供了方便的优化网络参数的功能，并能对当前网络运行状态进行诊断和测试。

点击“Optimize Internet and Network Speed”功能按钮，在弹出的对话框中共有4个有关网络的选项卡。首先，用户可在“Optimizations”选项卡中选择自己网络接入类型（如图13），如Modem、IDSN、Cable

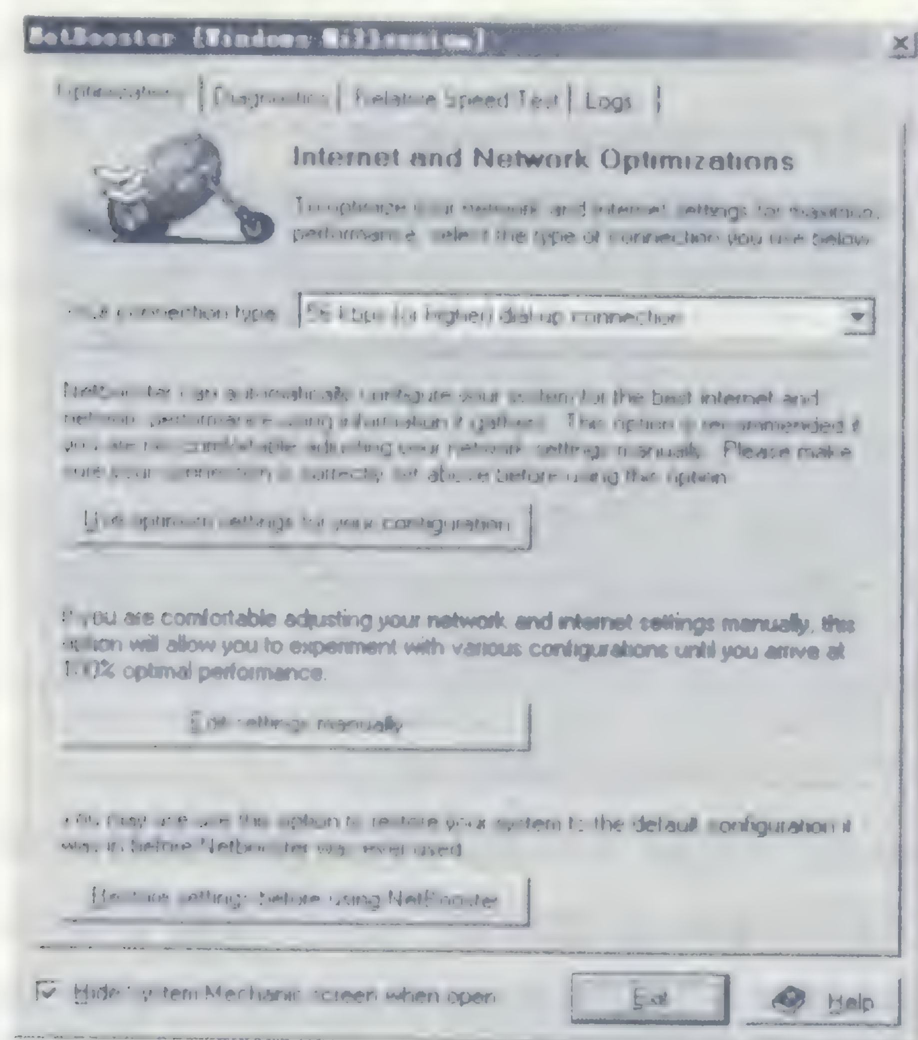


图 13

Modem、ADSL等。点击下面的“Use Optimum Settings for Your Configuration”按钮后，SM即会根据用户所选的网络接入类型来对系统的一些重要网络参数进行优化，真正做到对不同网络配置都有不同的具有针对性的优化。

如果用户对系统的网络参数比较熟悉，还能点击“Edit Settings Manually”按钮，在弹出的对话框中进行手工设置和调整。最下面的“Restore Settings Before Using NetBooster”按钮用于恢复到使用SM进行优化前的网络参数值。在“Diagnostics”和“Relative Speed Test”两个选项卡中可分别对当前网络进行诊断和测试，能设定测试中的传输数据块大小和传输时间间隔，提供了各种详细的图表和数据信息作为结果，十分直观。最后的“Log”选项卡中则记录了SM对系统网络所做的优化操作，用户可以随时查看。

到这里，SM为我们提供的系统维护、设置和优化功能已经全部向大家做了全面的介绍，不过细心的朋友一定已发现在SM的主界面最下面有一个“Scheduled Maintenance”按钮还未提及。其实，这是SM中一个相当有用的功能，它将SM中3个用户最常使用的维护操作集中了起来，作为计划任务，能定时自动执行，从而使用户的系统维护工作变得更加轻松。

点击“Scheduled Maintenance”按钮后，可以看到在对话框中有4个选项卡，其中前3个分别对应着3个最常使用的维护操作：查找并删除无用的垃圾文件、保护个人隐私和清理系统注册表。点击“Define Action”按钮后可以对每种操作进行设定；点击“Chang Scheduled”按钮后可以对操作的计划定时间隔进行设定（如图14），提供的可选

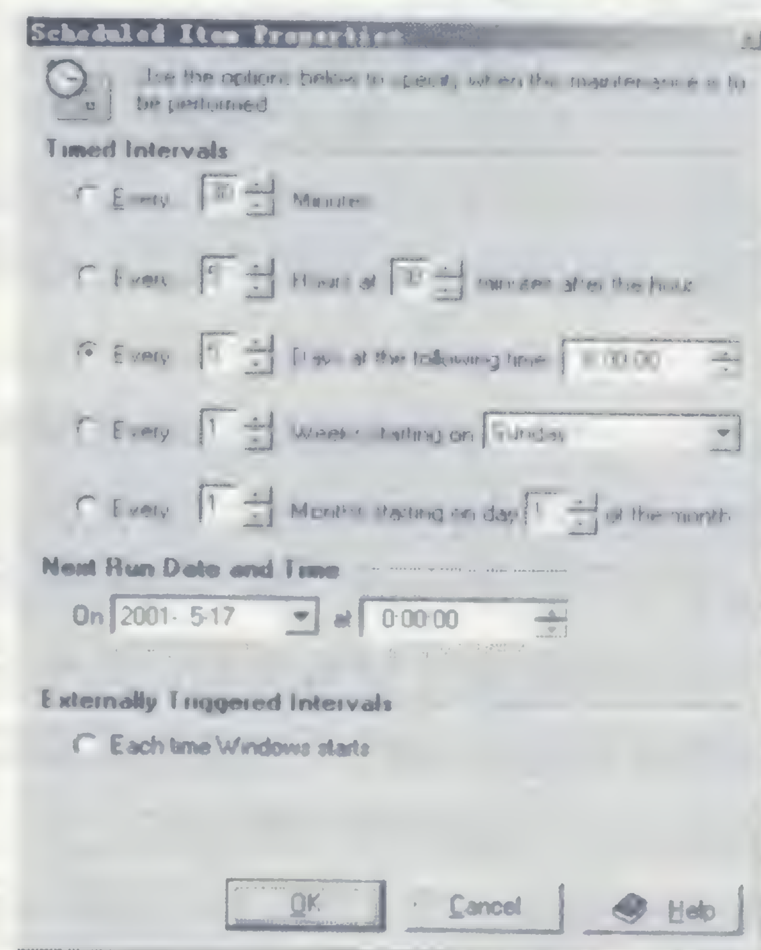


图 14

项相当多；最后的“General Options”选项卡中，用户可以选择只在硬盘主分区剩余空间小于指定的兆数时才进行维护操作。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第9期/BBX/下。



声会影——DVD解压软件双雄会

晶合实验室

今年的硬件市场可谓是风起云涌，各种配件降价和升级速度之快出乎大多数人的意料，越来越多的用户在购买计算机的时候已经将DVD光驱作为一个常规配置了，厂商也看准时机纷纷跳水。在DVD软解压市场上的竞争趋于白热化，全球市场占有率最高的WinDVD也即将正式进入大陆市场挑战原先的霸主PowerDVD。对于DVD播放软件，真正在画面质量和声音效果上做得比较出色的还是PowerDVD和WinDVD，其他软件与这两款软件前基本上没有竞争能力，最近这两款软件的最新版本也都升级到了3.0，我们来看看这两款DVD解压软件的比较吧!

先来看看支持的音频、视频格式，记得在对这两个软件的前一版本WinDVD2000和PowerDVD2.55作比较时，WinDVD占了上风。在新版本里我们看到PowerDVD3.0在这方面取得了巨大的进步，它支持的常见音频格式有：*.CD、*.mp3、*.mid和*.wav，视频格式有：*.avi、*.mpeg，相比较之下WinDVD就略微逊色了，还不支持*.mid和*.wav音频格式。这两个软件都支持单声道、立体声、杜比环绕、四扬声器模式和S/PDIF输出，不过就声音效果而言，WinDVD3.0占比较明显的优势，它获得了杜比多声道、杜比耳机、DTS、THX等各式专业音效的严苛测试与正式认证，支持杜比（Dolby）2、4、5.1声道、Virtual Dolby Digital、Dolby ProLogic译码及环绕立体音场。从实际的使用效果来看，WinDVD3.0播放DVD的音效非常出色，建议拥有良好多媒体设备的用户选择WinDVD3.0，当然这并不意味着PowerDVD3.0的音效不好，两者的差别不是很大，只是在比较优秀的音响系统里才能区别出来。不过如果你用它们来播放*.mp3，声音质量的差别还是比较明显的；在图像质量上，两个软件都拥有非常精细和流畅的播放画面，实在难分伯仲，我们认为在图像质量上，两款软件都非常接近硬解压了；最后我们来看看系统资源占用，DVD播放对系统的要求还是比较高的，在我们的测试平台上（PⅢ866、KingMax PC150 128MB×2、ASUS 8X DVD-ROM、SONY Multiscan CPD G400、Creative SoundBlaster Live! Platium、Creative DTT2500）分别运行两款软件，资源占用的情况是（系统、用户、GDI）：PowerDVD3.0，2%、2%、2%；WinDVD3.0，7%、2%、13%。下面我们来具体看看这两款软件，先看WinDVD3.0：

WinDVD3.0的操作界面呈流线型，看上去感觉很舒服，各个功能键也一目了然，显得比较简洁，在播放界面的上方还有快捷工具条，对于一般的用户而言播放DVD、影音文件这些就已经足够

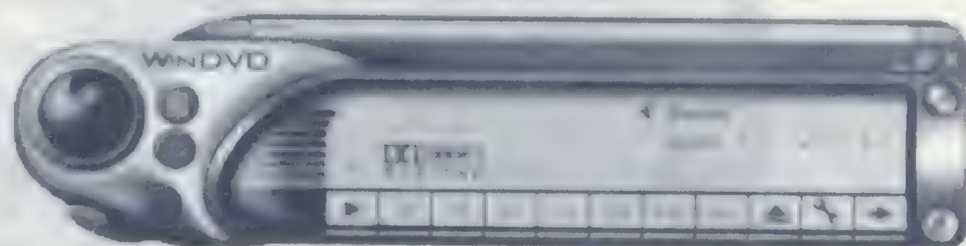


图1 WinDVD3.0的面板

了。它还提供了一个“扩展视图”，在这里面一些不是经常使用的按钮就出现了，比如说抓图、音

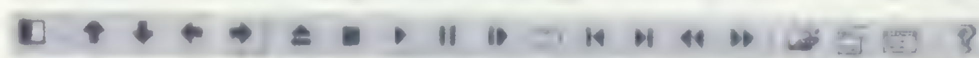


图2 快捷工具条

频、角度、字幕等。注意一下扩展视图的右半部分是3排数字键，用户可以在输入数字之后按勾跳跃

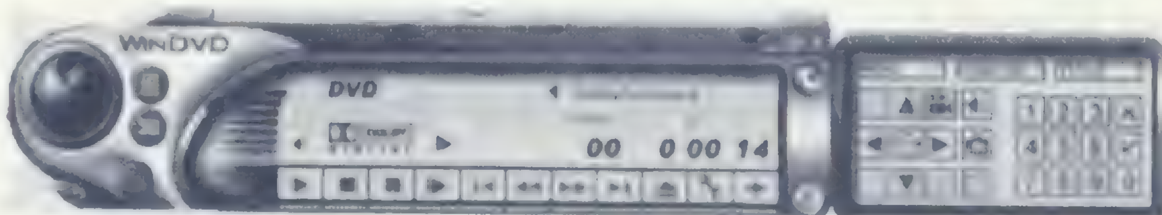
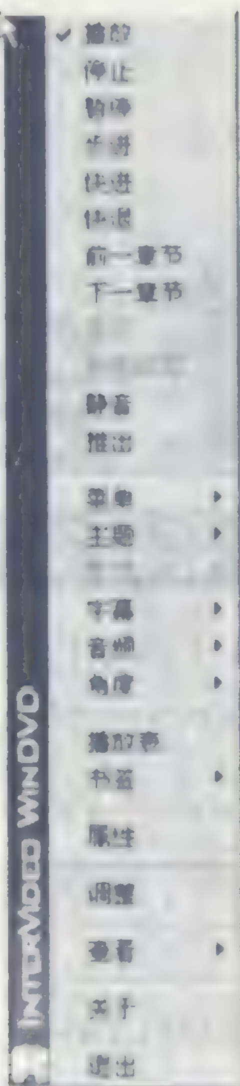


图3 扩展视图

到相应的章节，按叉则是取消选择。在人性化设计上，WinDVD3.0秉承了WinDVD2000的优点，拥有非常方便的进度条和播放时间显示，可以调节亮度、对比度。播放面板左边的小圆钮是用来调整播放速度的，在WinDVD3.0里可以实现细致的0.3到20倍速快/慢前进、倒转、步进及各种基本播放与先进影音时间控制功能。WinDVD3.0的右键快捷菜单非常方便，基本上所有的操作都可以在右键菜单里实现。我们来看看WinDVD3.0比起WinDVD2000有哪些改进，WinDVD3.0加进了画面捕捉功能，默认的热键是“P”，在常规的面板


图4 WinDVD3.0的右键菜单

里没有画面捕捉的按钮，只有切换到扩展视图里才会出现，不过其抓出来的图只是播放画面，上下黑边自动切除了。对拥有比较高级音响设备的用户而言，在PC上卡拉OK的效果也不是不可以接受了，WinDVD3.0终于具有了卡拉OK功能，这个改进会让那些喜欢一展歌喉的用户多一个选择。它的书签预览功能也是比较让我们欣赏的，它不只可以让用户自定义书签，还可以提供预览，确实是比较方便，WinDVD3.0可以识别光盘并记住书签和插入时的播放状态。它的局部放大功能也相当强大，支持鼠标拖曳、任意无段放大（不只是4倍或9倍）任一画面区域，配合画面移动功能（Pan）可以用鼠标任意移动已放大的画面。总的来看WinDVD3.0的人性化设计相当出色，界面十分简洁，当然为了达到简洁，一些比较高级的按钮被隐藏起来了，不过要是习惯了WinDVD3.0操作的话真的很方便。不过我们在测试的过程中发现了一个小小的BUG，我们将DVD盘片放到光驱里，播放完毕之后关闭WinDVD3.0，没有将盘片取出，这时候启动QuakeⅢ，我们发现游戏速度明显变慢，退出QuakeⅢ之后才知道WinDVD3.0自动启动了，在游戏的过程中不断地读盘。


图5 WinDVD3.0的书签预览功能

PowerDVD3.0的操作界面设计和家用影碟机没什么区别，使用过家用DVD机的用户一定会感到非常得心应手，特别是遮盖控制键的小盖子，可以随时开启和关闭，就像真的一样。它的播放面板设计相当直观，每一个按钮的用途都清晰明了，而且功能相当齐全。PowerDVD3.0也有播放进度条和时间显示，但是进度条不像WinDVD3.0那么方便拖动，章节的调节也不太方便。播放界面没有任何按钮，不过PowerDVD3.0提供了一个“快捷工具栏”，它在屏幕的正上方。联想到WinDVD3.0的扩展视图，我们发现在PowerDVD3.0里提供了一个“数字面板”可以在播放列表里直接调节到相应曲目或文件，在播放的时候它又会变成方向按钮。它的画面调节有亮度和四色调节，遗憾的是还是没有对比度调节。相对来说PowerDVD3.0的设置菜单提供的选项更为详细，比如说在抓图配置上用户可以设置将抓到的图像拷贝到剪贴板、墙纸或者文件（PowerDVD3.0抓出来的图片没有去掉黑边），还可以设置文件的存放路径，换肤、OSD菜单位置设置等也一目了然。PowerDVD3.0的右键菜单也很丰富，平移、缩放、卡拉OK等都可以在右键菜单里设置。它也可以设置播放速度，范围是0.5到8，可以步进、前进或者后退，不是连续可调的，而且控制盘的拖动有些难以掌握。PowerDVD3.0也提供了书签功能和书签预览功能，不过我们在设置了书签之后发现预览功能不可选。PowerDVD3.0不支持鼠标拖曳和无段放大，可以在全屏播放的环境下设置数字缩放，倍数是4或9。PowerDVD提供了一个“i-Power”功能，它可以帮助在线用户搜索图书、音乐、玩具、电子产品等，应该说这样的设计是软件功能发展的方向，可以充分地利用网络资源，不过我们发现它提供的网络资源是英文载体，对于国内用户来说利用起来有



图6 PowerDVD3.0的操作界面


图7 快捷工具栏

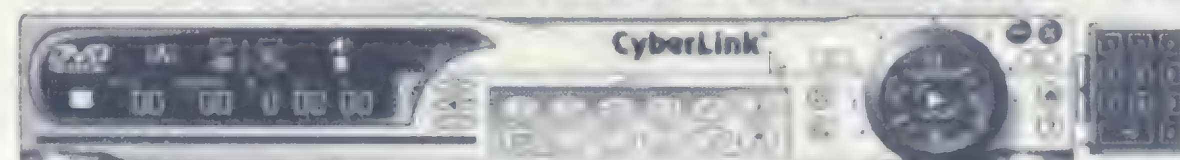


图8 数字面板

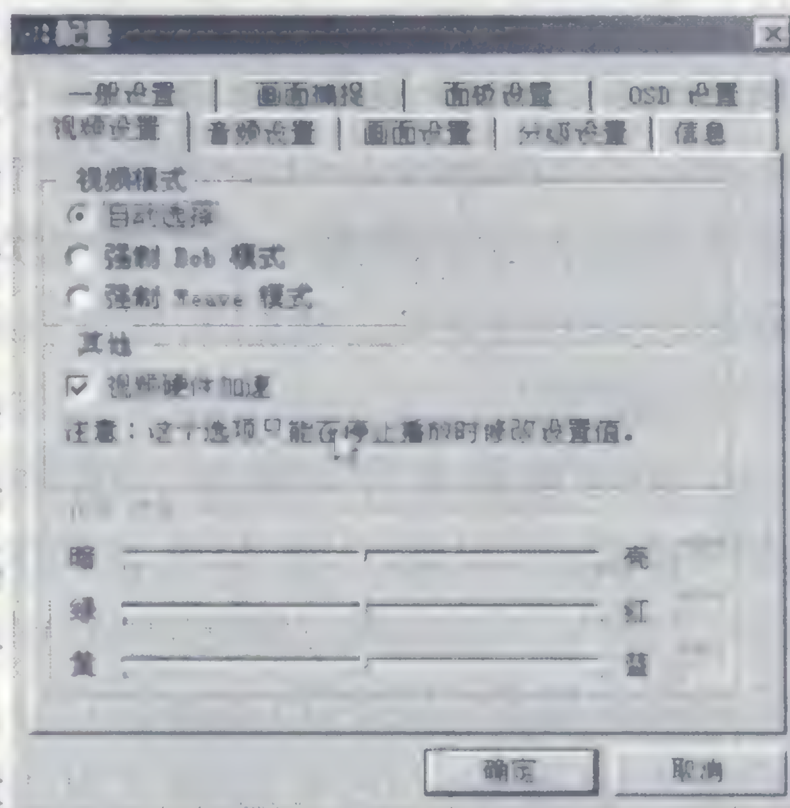
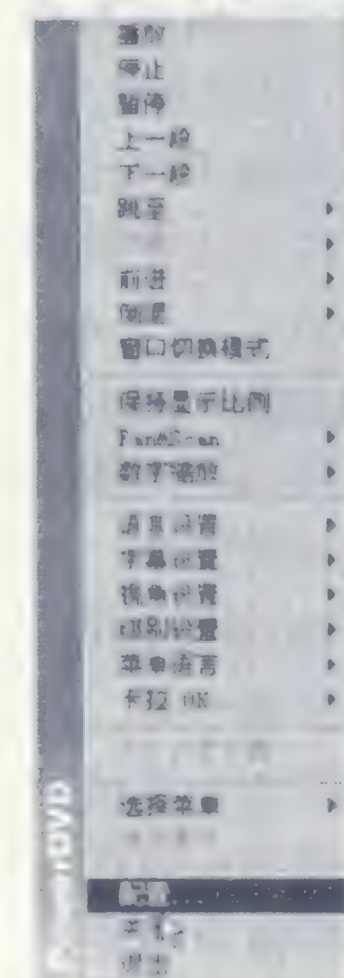
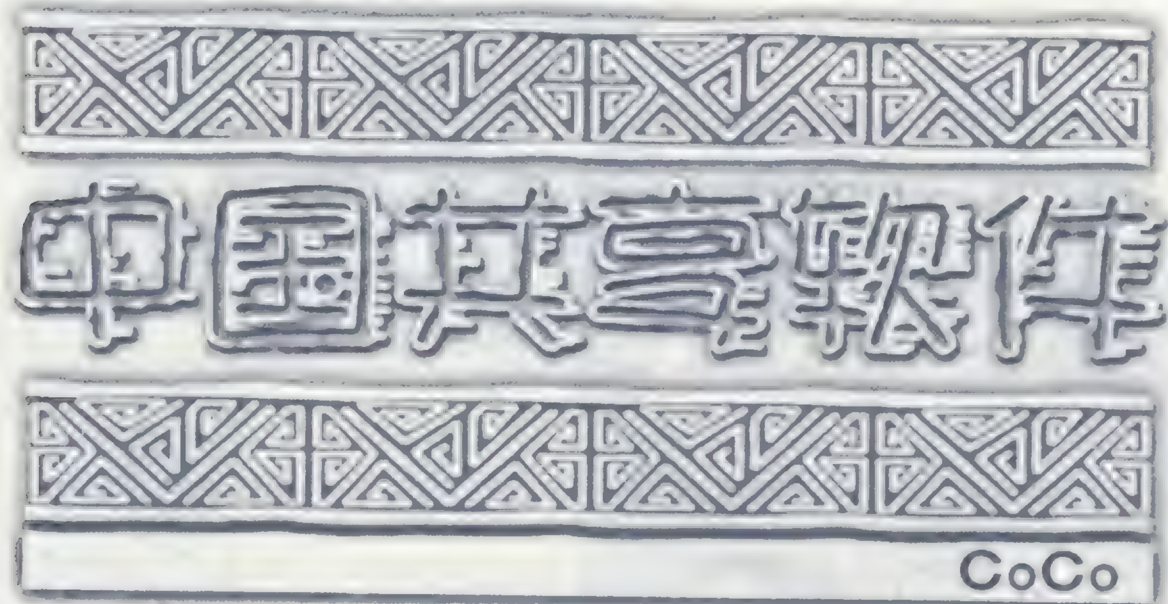


图9 PowerDVD3.0的视频设置


图10 PowerDVD3.0的右键菜单

（下转29页）

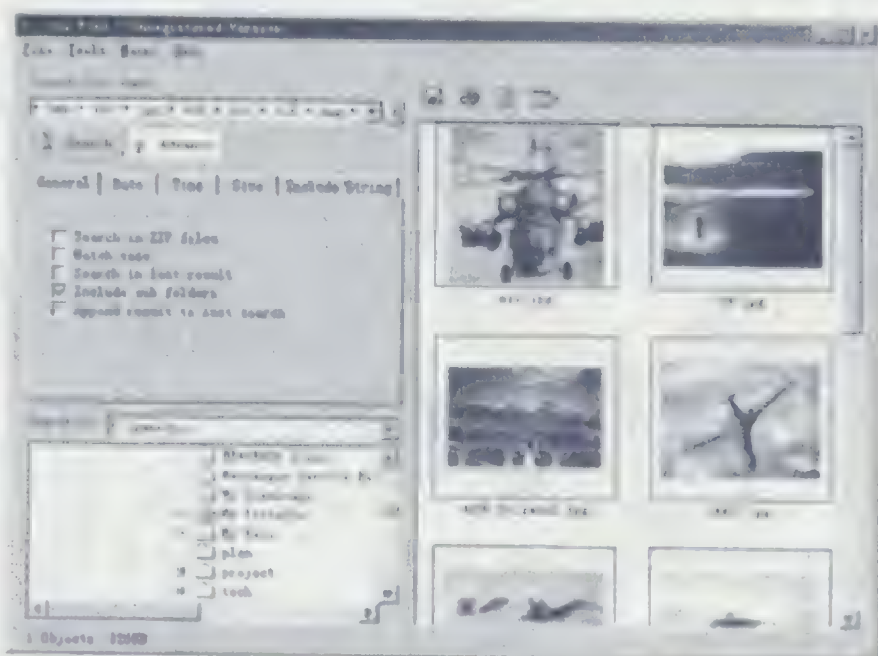


微软从来也没有放弃过它前进的步伐，只要看准市场的机会，它就会一直不断地打拼下去。近来CoCo在网上泡论坛的时候看到大家谈论Windows新家族的成员Windows XP，在这个下一代的Windows产品中，可以看到很多共享软件的影子：它的多媒体功能可以直接播放DVD、VCD，我们的VCD软件被淘汰，Winamp也不用装了；它的CD管理功能非常完善，还可以直接烧录CD唱片，MP3toCD也可以不用了；它的资源管理器可以直接操作压缩文件，WinZip过时了；它的网络非常完善，甚至再也不用什么个人防火墙了，它已经内含了一个防火墙；它的远程桌面可以操作远程机器，我们的PcAnyWhere被淘汰。使人感觉这个操作系统简直太完美了，真是一旦拥有，别无所求。想要从事共享软件的开发，似乎比以前要更加困难了，但是只要紧跟时代的脉搏，做出有自己创意和技术含量的产品来，也同样是能抢占市场先机的。纵观国产共享软件市场，具有自己特有的技术含量的产品并不是很多，希望大家都能努一把力，做出让自己和国人都骄傲的软件。（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

硬盘资料搜索好帮手——Cool Find

版本：1.04
大小：1.4MB
性质：共享
平台：Windows 9X/Me/2000
作者：Nihuo Software
主页：http://www.nihuo.com
下载：http://www.nihuo.com/downloads/cfsetup104.exe

说明：Cool Find是一个Windows下的文件查找工具。Windows已经具有文件查找功能，Cool Find的主要特色在于拥有一些Windows文件查找不具有的非常实用的功能。除了一般的硬盘文件以外，它还能查找垃圾箱中的文件以及连接到PC机上的Pocket PC上的文章，如果你用的是Windows 2000，它还能查找Active Directory中的内容；软件具有局域网查找功能。



如果用Windows在局域网上来查找文件，我们就需要选择共享目录，一个个地查找，这样非常浪费时间。而如果用Cool Find，你只须在目录窗口中选择网上邻居，再按下查找键就可以了；它可以查找ZIP文件内的文件。在Cool Find中，ZIP文件被当作一个个的目录，所有在ZIP内的文件都可以查找，甚至可以选择一个ZIP内的子目录进行查找；它可以查找文件内的字符串，能对Office文件和Unicode文件进行查找。Cool Find有一个功能就是显示查找到的MP3的歌名和歌手姓名，你可以用它在局域网上查找出所有的MP3，再按照歌名或歌手名排序，这样就能很快挑出自己喜欢的歌。对Office文件也有类似的功能，Cool Find能显示出Office文件的标题、作者、页数、修订次数等，让你能很方便地找到自己想要的信息。

笔者点评：在硬盘上搜索自己所需要的东西是我们经常要做的事情之一，Cool Find一个小小的查找功能可以带出如此多的创意，其作者可谓把它发挥到了极致。其实很多小软件何尝不是这样呢？WinAmp作为一个单纯的音乐播放软件，我们使用它千变万化的插件功能可以做出带视频的卡拉OK甚至是MP3文件压缩。对于共享软件的作者们来说，不要看不起一些小软件，往往是这些不经意的功能，在将来说不定能爆发出无穷的能量来。

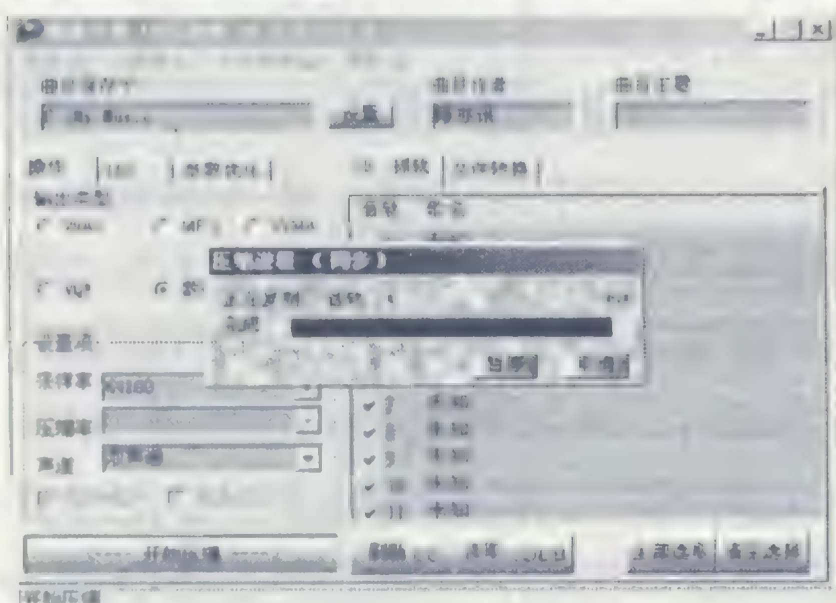
快速多功能的CD音频压缩软件——极速火龙CD压缩器

版本：V1.2 Patch 1
大小：1.7MB
性质：共享
平台：Windows 9X/NT/2000
作者：孔宪斌

主页：http://speeddragon.yeah.net/

下载：http://202.107.104.34/soft/down/SpeedDragon.exe

软件简介：极速火龙CD压缩器能高速地将CD复制成MP3、WMA、VQF，全面支持SSE/3DNOW/3DNOW2/MMX加速；支持CDDB数据库，全面支持MP3和逐渐流行的WMA、VQF，令大家有更多选择。在同类软件中率先以CD直接转换VQF代替了CD→WAV→VQF，从而实现CD极速转换VQF；方便的ID3Tag及复制列表编辑功能，使你更方便批量压缩CD；支持同步播放，可以一边听CD一边压缩。总之，只要你轻轻一点，一张CD就原原本本地复制到了你的硬盘。极速火龙CD压缩器是大家复制CD的一个比较不错的选择。



笔者点评：软件作者宣称软件的特点在于其压缩的高速。在第一次运行时，程序将检测你的CPU，以便在压缩时使用相应的特性（如SSE、3DNOW、3DNOW2、MMX）进行加速，同时可以将CD音轨直接压缩成VQF格式。VQF是一种正在兴起的音频格式，软件作者不失时机地抓住了其它同类软件所不具备的热点，相信会得到追求速度和时尚的音乐迷们的欢迎。

无人值班计算机——模拟输入

版本：1.0

大小：630kB

性质：共享

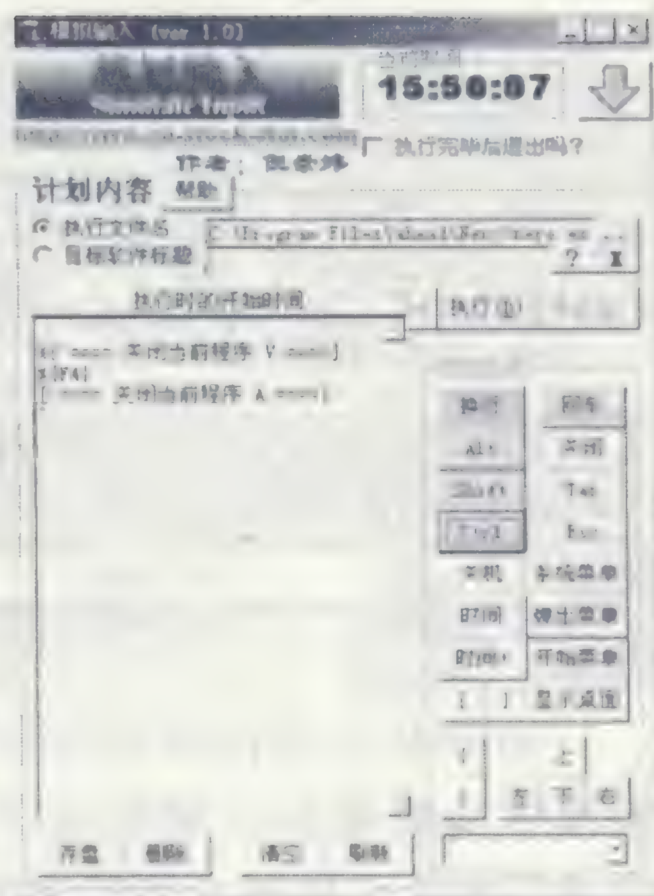
平台：Windows 9X/NT/2000

作者：但崇炜

主页：http://cn-stock-star.com

下载：http://cn-stock-star.com/dirshare/s-input.zip

说明：模拟输入是一款模拟人工键盘输入的软件，可以定时模仿用户的键盘输入和定时关机，特别适合使用股票接收软件的股民自动关机。假如你是使用股票接收软件的股民，但是你必须在2:30去上班，而股市却是3:00才收盘。如果不关机，那么，计算机就会一直开到下班，长此以往既费电也损耗计算机；如果使用强行关机软件，所有股票数据都会由于没有存盘而丢失，那么只有在6:00花一个多小时补充数据。那么，你可以使用该软件在3:15将股票软件关闭，然后由“模拟输入”自动点选弹出确认框，等候此股票接收软件自动存盘（2分钟），然后关机自行退出，真正达到只要设定好操作，没有人在电脑面前计算机也能自动完成你所指定的任务。



笔者点评：谁说必须要人在电脑面前才能完成一切事情？只要你规定将要进行的一系列操作，电脑将自动帮你完成任务。软件支持编程功能，你可以指定计算机对特定的软件进行一系列的复杂操作，如果你愿意的话，甚至可以让电脑在无人值守的时候打开你的Office软件噼呖啪啦地进行输入，保证把你的同事吓一大跳。软件现阶段只执行键盘操作，希望将来能在新的版本中加入鼠标的功能，这样CoCo就能让这个软件自动在Windows的画板中进行绘图了：）。

一样的游戏，不一样的感觉——炸弹小子

版本：1.8

大小：630kB

性质：免费

平台：Windows 9X/NT/2000

作者：黑雨软件

主页：http://indel.533.net

下载：http://indel.533.net/download/bbboy18.zip

说明：用炸弹炸精灵，每关有2个奖品，使用定时炸弹消灭敌人进入时空门就可过关。游戏使用DirectDraw和DirectSound开发（需要DirectX7以上），画面流畅，音效完美。初始键：上（up）、下（down）、左（left）、右（right）、下弹（Z）、遥控（X）。新增敌人9种、地图2个。

笔者点评：还记得20世纪90年代的任天堂FC机吗？就是插卡的那种，它们陪伴我们度过了一段快乐的学生时代。这是一款其模拟器PC移植版，在游戏中使用键盘来代替手柄，玩着一样的游戏，体会不一样的感觉。笔者觉得生活在这个有电脑和网络的时代，真好。



真正的网络伴侣——iCompanion

版本：V2.13

大小：463kB

性质：共享

平台：Windows 9X/Me/2000

作者：左轻侯

主页：http://qinghou.myetang.com

下载：http://qinghou.myetang.com/soft/ic213.exe

说明：专业级的智能网络工具，具有拨号管理、计时计费、流量统计、上网计划、多帐号邮件检测、声音提示、按月结算报表等多种功能，可以忠实地记录上网情况，极大方便你的网上旅程。具有最为详尽的网络信息记录（13项）；内置Outlook风格的拨号功能；完全支持多帐号，支持分段计费，支持多种折扣方式，符合电信最新计费标准；简洁的记录管理窗口，按帐号、月份结算；灵活的定制报表功能。绿色软件，运行非常稳定，占用资源少，不需要任何外加的OCX或DLL。

笔者点评：早在很多年前，CoCo还在学校读书时就用过左轻侯先生的“快猫加鞭”，依靠它的网络加速功能，还真节约了不少的网费。网络伴侣作为一个计费软件一经推出，就在国产计费软件中独占鳌头。从用户的反应来看，网络伴侣主要的优点是：记录详细、稳定、占用资源少、结算功能强大。作为一个计费软件，它应该是很称职的。软件作者的网站中有一篇名为“从快猫加鞭到网络伴侣——一个共享软件程序员的自述”的文章，自述了一步步的成长经历，很值得我们借鉴。随着宽带的兴起，我们希望看到网络伴侣的功能越来越强大。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第9期/BBX/下。

软件作者专访——左轻侯（iCompanion）

1. 今天非常高兴您这位能够请到著名的共享软件作者，我们知道您的几个软件都非常受用户的喜爱，但这一段时间很少听见您的信息，很多网友都非常关心，能谈一下您的情况吗？

答：我的第一个共享软件是快猫加鞭，第二个是网络伴侣（iCompanion）。网络伴侣的最后一次升级是2000年12月20日。半年多来，我不断收到网友的来信，询问我：“网络伴侣还会不会升级？你现在都在忙些什么？”其实今年初我就从单位辞职，至今在家里蛰伏。这半年来的生活，我想也到该回顾一下的时候了。

2. 听说您在这段时间策划了一个非常的计划，但最终还是不了了之，是这样吗？

答：是的，从去年年中开始，我就在策划一个大的计划。当时微软的.net 计划初露端倪，国内几家著名的软件厂商也打出.net 旗号，在面向普通网民的上网平台上大作文章。在这种情况之下，我开始考虑共享软件进行整合的可能性。就在此时，国产浏览器Fantasia的作者夏昕向我发来电子邮件，建议利用现有的资源，整合基于共享软件的上网平台，双方一拍即合。我向几位国内著名共享软件作者提出合作，都得到了积极的反应。接下来，我们提出了一个智能化网络平台的设想，集成了网络计费和监控、浏览、下载、电子邮件、电子阅读、中文网址、系统与网络优化等全套功能，针对非专业的普通网民。在此基础之上，我还在软件计划书中详细讨论了即将到来的宽带网时代的网络应用模型，以及我们应当做出的转变与前景。

应当说，这是个雄心勃勃的计划，网罗了国产共享软件在各个领域的代表，并试图探求新的网络工作方式。这个计划时断时续地进行了很长时间。通过努力，我们已经在技术上做到了初步的软件协同工作，虽然这与计划中通过COM接口技术进行协作的目标相距甚远。某些时候，似乎已经看到了成功的曙光。但是，它至今没有产生结果。这是因为不便细说的商业原因、共享软件向商业化转变的种种障碍，多人远程合作的不稳定性等，自然也有大气候的影响。

3. 虽然这个计划现在还没有结果，但我相信您一定也有不少的经验和教训吧？

答：作为这个计划的主要策划者，我当然不无沮丧，但从另外一方面来说，这段经历带给我的收获还是巨大的。它把我带入了真实的而不是从报道上看到的商业软件运作的内部，并且让我的观点发生了很多深刻的转变。例如，我曾经和很多人一样，认为国产软件不缺乏好的程序员，而是缺乏好的创意。但现在我觉得，我们并不缺乏好的创意，而是缺乏将创意转化为现实的一套现成机制。至于优秀的开发人员，我们仍然相当缺乏；另一个重要收获是我认识和了解了不少可贵的朋友。我发现真正的网络不是我们从大多数报道中看到的喧嚣的表面，而是隐藏在光环和声名之后，默默地工作着、创造了和正在创造着中国互联网的人们，他们真让人感动。

4. 看来您现在已经比以前成熟许多啦，那么您出来做这个计划，还有没有其他的活动呢？

答：其它的时间我花在了上网和学习上。由于没有工作上的压力（精神上的压力肯定是有的），我可以完全自由地分配自己的时间，分析各种编程语言之间的差别（虽然有人认为这种工作相当无聊:-)），体验各种主流数据库、广泛地接触新技术，对某个具体应用中可能根本用不上的细节问题进行牛角尖式的钻研，一句话，一种为技术而技术的学习。这种态度让我开始对源代码着迷，并且与方兴未艾的自由软件运动日益亲近。

5. 听说您后来写了一个Rich Explorer的小软件，深受很多程序员的喜爱，是这样吗？

答：呵呵，说到这里，不得不提到著名的Delphi大富翁论坛（http://www.delphibbs.com），我将相当多的时间都花在了这个地方。大富翁论坛是孙以义博士建立的一个面对Delphi开发者的论坛，人气和质量都在国内同类论坛中首屈一指，国内知名的Delphi程序员绝大多数都可以在这里找到踪迹。作为一个真正的程序员的论坛，大富翁定期发布论坛的离线数据库，而且不是现成的Html格式，而是原始的Access数据库。于是论坛的网友们自己开发了各种离线浏览器来阅读它。我的第三个软件——Rich Explorer，就是这样一个离线浏览器。

Rich Explorer本来是一个很简单的小软件，后来却越写越复杂，越写越投入，使用了很多试验性的技术。例如，通过对原生ADO对象的封装，实现了数据库平台的无关性，同时支持Access、MS SQL Server、Interbase等后端数据库；嵌入IE浏览器，实现了显示界面的HTML/XML化，并且通过IE的接口直接写入数据，省去了生成临时文件这一步；从V3.0开始加入的XML功能，能够通过Microsoft XML Parser解析从WEB服务器请求到的XML文件，自动更新本地数据库，实现了远程异构数据库的同步功能，另外在速度的优化上也下了不少功夫。

6. 那么这个Rich Explorer软件同以前的那两个软件有什么区别呢？

答：与前两个共享软件比较起来，Rich Explorer的用户要少上几个数量级，因为它只是用于阅读大富翁的离线数据库，此外毫无用处。为什么要这么多的时间来开发它？前一两年，共享软件如日中天的时候，我曾经彻夜不眠地更新我的软件，完善每一个细节，回复每一封网友的来信；现在我已经从这种心态中摆脱出来，专注于纯粹技术，因为技术本身的挑战性比赢得赞赏更具有吸引力。不过话又说回来，一次程序员聚会上，几个素未谋面的朋友和我谈论起Rich Explorer的时候，我的高兴是非同一般的。还有一个原因是，Rich Explorer是一个GNU软件，开放所有的源代码，我看到过几个在Rich Explorer基础上改进的浏览器，这也让我感到了Open Source的魅力。

7. 我们也知道现在国外以Linux为首的Open Source为软件产业带来了翻天覆地的变化，甚至连微软都提出了共享源代码的概念，最后，再谈一下您的感受吧！

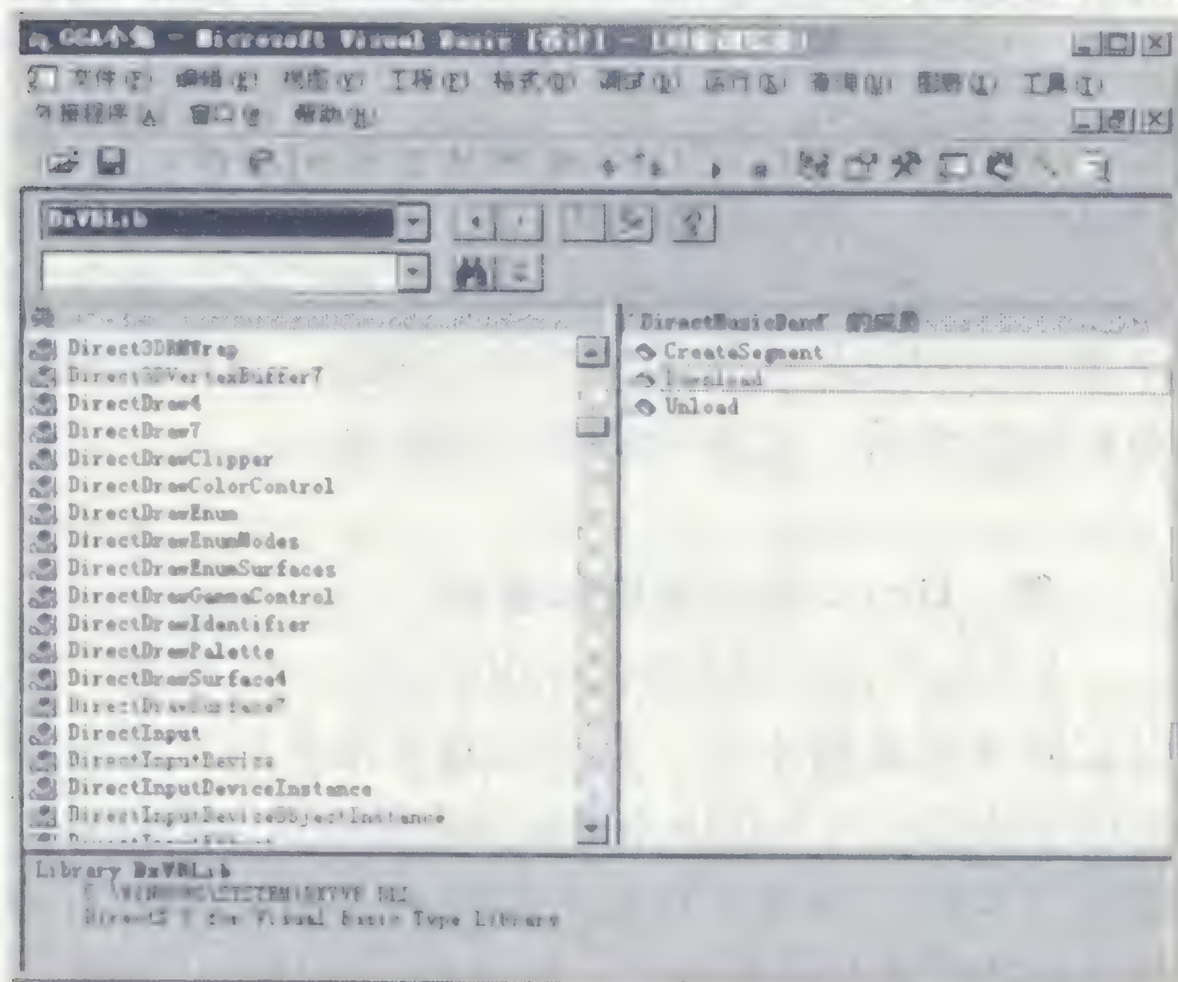
答：半年来，泡沫破裂、网络退潮，回首多少辉煌与梦想都已归于尘土。但我始终相信，即使在网络时代，也仍然存在某种具有永恒价值的东西值得我们去把握。虽然个人的未来晦暗不明，但无论如何，和网络一起成长的感觉还是不错的吧。



DirectX简明教程——DirectX

一、也谈DirectX

DirectX的出现不但导致在Windows上的游戏空前繁荣，连很多图形应用程序也受益于它。在这之前Windows不能访问低端硬件资源，因为Windows的特性就是设备无关性，它尽量使你编写的代码和具体硬件没有关系而操纵同类硬件。这

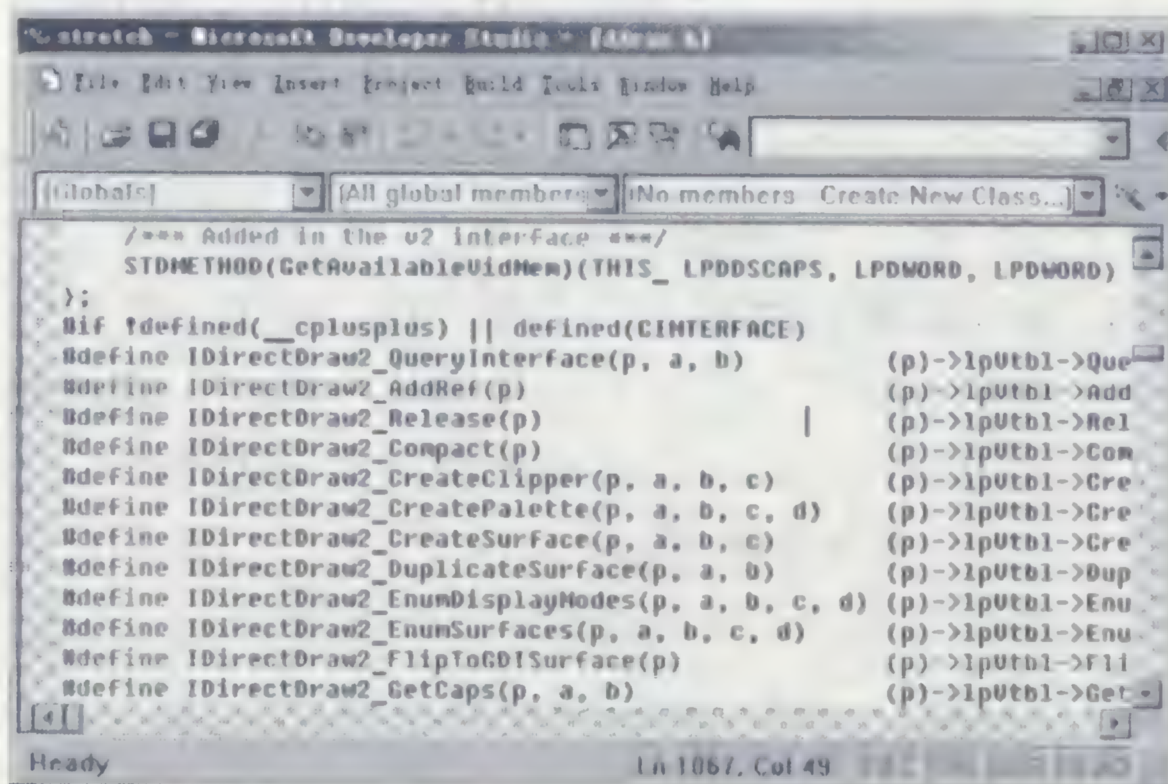


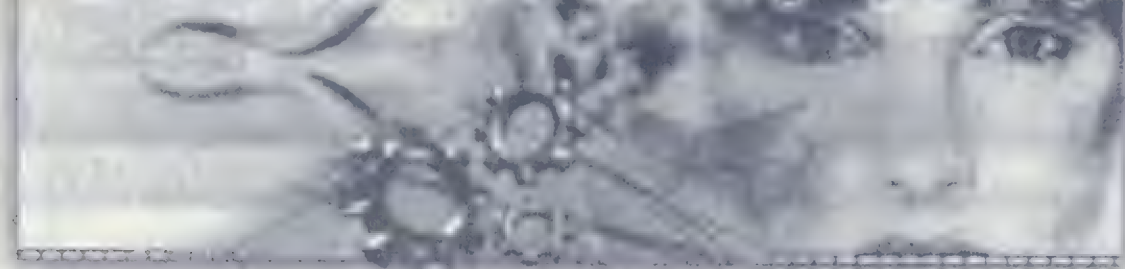
样有好处也有坏处，好处是你写的代码程序会很稳定并可以在任何机器上运行，坏处是程序运行速度变慢。在早期的Windows 3.x时代由于没有DirectX，程序员只能靠GDI来编程，无论是编绘图程序还是游戏都必须用GDI。我看过早期在Windows 3.x绘制3D图像的程序都是大量调用GDI来完成的，看得我头皮直发麻。可以想象一下在486上用GDI画3D图像应该是个什么速度？

GDI不能直接访问显存，也不能直接访问任何图形硬件，它是调用显示卡和打印机等驱动程序来工作的。所有用到硬件的代码都必须经过它才能到达硬件，也就是说，GDI是程序员和显示硬件之间的隔离层，不仅如此，GDI还会让用DOS的程序员发晕。考级学Turbo C的朋友可能接触过C的图形函数，知道在DOS上做图是什么样的，可是GDI和那些东西是两码事，你会发现GDI里面有画笔画刷等一系列古怪概念，甚至有人总是怀疑是否存在画笔等硬件。就是由于这种概念的隔离使得GDI非常慢，其实Windows操纵的是和DOS一样的图形硬件，怎么会出现画笔等概念呢？这就是设备无关性，它让你感觉不到你操作的是硬件。但这种设备无关性是相对的，我在使用DirectX时也发现了这个问题，DirectX在工作时不是把每一台机器都当作一模一样的计算机，那样的话会导致你的游戏在某些机器上跑不起来。你必须在游戏正式运行前检测你所需要的硬件功能在此机器上是否都支持，这样才能确保你的游戏能顺利地运行起来，比如某些游戏运行前需要检测巫毒卡是否存在或像《三角洲3》一样在运行前检测显示模式等。也就是说DirectX算是个与硬件有/无关参半的东西，不过由于这个原因导致使用DirectX的应用程序要比不使用DirectX的应用程序的兼容性差。就我个人的看法是2D的兼容性基本上没什么问题，主要是3D方面不能统一，不过各大厂商都尽量兼容Direct3D。在编程方面最好别存在太多的侥幸心理，因为某些显卡实在太特别，没准哪天你编的游戏在别人的机器上一跑就会出问题，所以在编写正式的游戏代码前最好还是做一番必要的检查。

二、怎样学习DirectX

声明一下，我讲的是DX7，因为DX8和以往

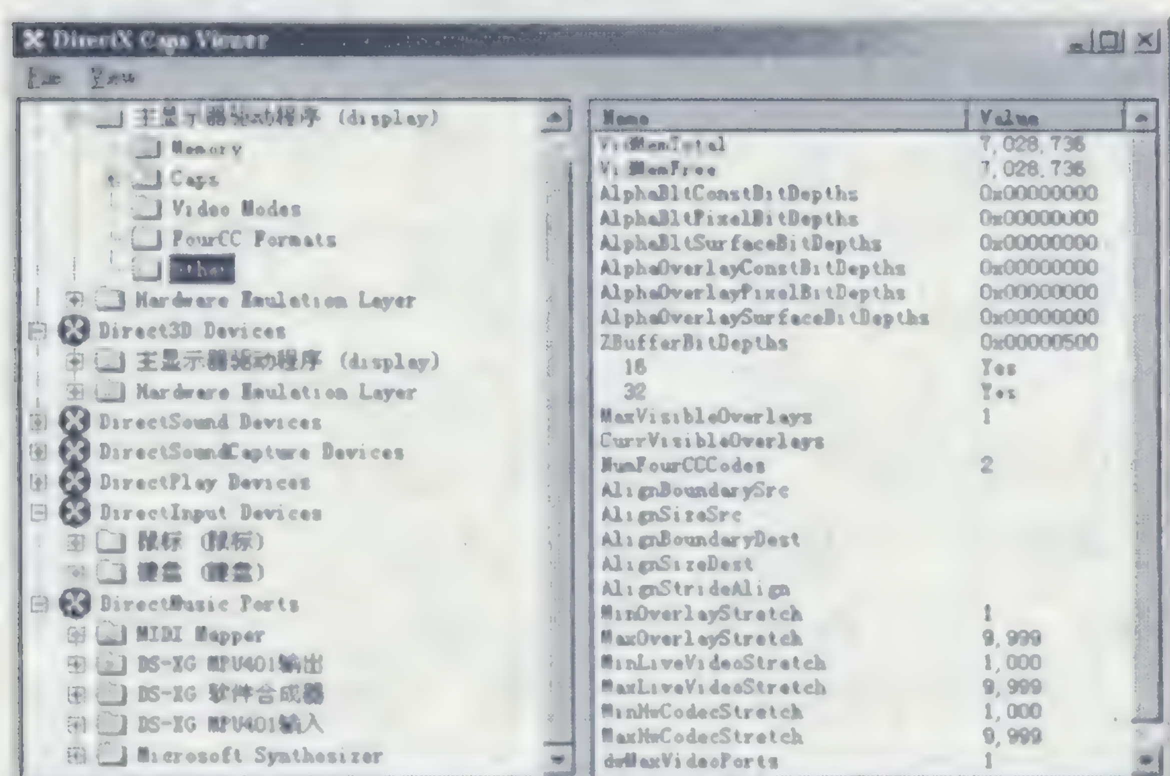




软体军团 魏斌

的DX有很大不同，连核心组件DirectDraw都没了（合并到Direct3D里了），所以DX3～DX7的资料在国内还是流传比较多的，大家可以容易找到一些资料。

DX难学不难学我就不谈了，大家自己往里钻就知道了，我只是想让在这方面摸不着门的朋友知道怎样学习DirectX。首先我们要学会一门Windows上的语言，VB、VC、J++都可以，这是使用DX的基础，然后就是找到DX的资料，也就是DX的SDK(软件开发包)，微软的DXSDK是免费的，你可以从它的网站上下载或买一本介绍DX的书，里面一般都会带有DXSDK。不过一般都是老一点的SDK，不是最新版本，不过总算是能找到一



个全一点的SDK。如果你非要赶潮流的话最好还是从网站上下载最新版的SDK，那里的资料全是最新的，包括完整的示例、文档以及开发库等是齐全的，只是非常大，记得我在微软要下载DX7SDK时发现上面说需要11个多小时300多兆大小，我一心软没敢下，只下载了一个DX7的帮助文件。所以找不到DX7SDK的朋友去微软网站下个帮助和C++的头文件运行时库就行了，没多大，就是帮助大了点，大概是14MB。如果直接攻读DX8会更好一些，因为整个SDK才15.4MB，就是里面的内容和以往都不一样了，资料比较难寻。

我是从DX5开始学的，DX2到DX8都用过。DX7以前的版本较难用，稳定性不是很高，编程序必须非常谨慎，如果出了错就会蓝屏、非法操作，甚至能把VC、VB给蹬出去，所以建议从DX7学起。DX7和以前版本的DX接口几乎一样，所不同的是它比以前更方便了，但基本的功能是一样的。比如说以前的DirectDraw没有将图像直接装入图面的功能，在DX7中就直接有这种功能了。在DX7前都是靠用GDI等其它Windows组件来联合使用DX的，但随着DX的加强，这些零碎功能都被集成进DX。

最后我极力建议使用VB来学习DX，因为VB可以解释执行，可以方便调试练习，这让人很容易就能学会DX，而且DX的接口基本上是一样的，所以VB和VC调用DX大同小异。

三、DirectX的运行时库和头文件

DirectX是基于COM的，所以访问DirectX的组件都是类对象方式的，如DirectDraw7.CreateSurface就是通过DirectDraw7接口的CreateSurface方法来创建图面对象。在Visual Basic中可以按F2键来看里面的所有组件，如果是C++则可以看DirectX各组件的头文件来查看里面的各种定义。用Visual C++浏览DirectX组件的头文件来查看里面定义的内容。

编程序不能嫌麻烦，如果你觉得头文件很麻烦就不看了，那就大错特错了。很多时候你发现别人谈论DX的东西你没听过，其实他们不是从头文件里翻到的就是从帮助文档中看到的，这些东西里面有很多细节，比翻译的书写得还细。

四、DirectX的性能和评价

DX是夹在驱动程序和应用程序之间的东西，所以它的速度是折中的。我可以肯定地告诉大家，用它编写的游戏没有在DOS下编写的游戏快。不过这不能说它不好，因为它存在的价值也是折中的，它的好处是兼容性和开发速度。以往我们在DOS上开发游戏都是很自由灵活的，我们可以随便访问图形硬件和系统的各个角落，有些编程人员甚至进入到系统的深层，他的能力足以让系统立即崩溃。但到了今天，人们不希望程序这样发展，因为这样作会使操作系统会变得很不稳定。由于当年的DOS系统技术十分公开，所以对DOS了解比较深的程序员比比皆是，再加上DOS本身漏洞，导致DOS系统上出现了很多病毒。在游戏制作方面，DOS系统也几乎是什么忙也帮不上，一般游戏的开发人员也就用一下DOS的文件处理功能，其它的基本用不上。

但为什么说DOS快，因为DOS上的游戏基本上都是自带干粮型的，它们很少使用DOS的服务，大部分图形操作都是基于BIOS，有的人甚至绕过BIOS直接操作硬件，因为他们嫌BIOS慢。这就需要自己开发硬件的驱动程序，而且每一个游戏都是用自己的驱动程序驱动起来的，这就使得编写DOS游戏成为一件很困难的事，而为了解决这个问题微软才出了DirectX。这让许多开发DOS游戏的老程序员舒了一口气，因为他们可以集中力量来开发游戏的代码

而从该死的硬件驱动中解脱出来；还有一个顾虑就是老DOS游戏总是不能支持新的硬件设备，因为在游戏制作时这些新硬件还没出现，结果用户刚买来的方向盘可能就不能在老的赛车游戏中使用。随着硬件技术的飞速发展，电脑外设和其它硬件变得越来越多，使得游戏公司再也没有能力开发出支持更多设备的驱动程序，所以DirectX的出现是必然的。微软每更新一次DirectX就会支持市面上最新的硬件设备，而且会自动代替旧的功能，这些大家都是有体会的，在安装了新版本的DX后不但能支持最新的游戏还能使老游戏的质量有所提高，这就是它的特性。虽然DX损失了一定的速度但却缩短了游戏开发时间，所以Windows的游戏市场变得异常繁荣。

在使用DirectX时一般都认为它比较难用，我个人认为这主要是由于微软想支持所有硬件而引起的，比如说DirectInput被微软设计成不但支持鼠标、键盘、摇杆还支持任意设备，所以它在设计时就不能设计得太死板了，也就是说得留下一定的灵活性来支持任意设备，但由于设备之间可能会没什么共性，所以在设计时就必须考虑到尽量将未来设备的可能性质都包容进去，这当然会造成使用的困难。不过为了使基本的设备简单一些，微软对普通的鼠标、键盘、手柄等都做了特定的封装，这使得使用基本输入设备的程序可以不用太多的周折就可以方便地使用这些基本设备。

五、DirectX SDK

DX的SDK越来越方便了，可惜例子不太丰富。从DX7开始都有VB的例子，不过没有其它语种的例子，这让懂其它语言的开发人员很别扭，可能是微软想让软件商尽量使用他们开发的VB、VC吧。我个人建议大家尽量收集以前的SDK，因为DXSDK每一版所带的例子都和前一版不一样，谈不上哪个好哪个不好，但收集大量的程序例子可以给我们带来很多启示和帮助，而且以前的SDK例子是非常丰富的，列举的也很全。

DXSDK基本上就是一堆例子和说明文档。也有一些是工具，如检测显示设备性能的工具，它会显示出一份非常详细的报表，你可以仔细查询计算机系统的显示能力。

也可以利用这些工具来排除一些错误。在以前版本的SDK中还有很多有趣的小例子，如FoxBear（狐狸和熊）、SpaceBrouhaha（在太空呼喊）等有趣的例子，不但能玩而且还有源代码，你可以从中学到很多东西。

（上接22页）点难度。PowerDVD3.0有光盘模式和文件模式，当要从硬盘上播放多媒体文件的时候就必须处于文件模式之下，在光盘模式之下播放列表是不可选的，而WinDVD3.0只用一个播放模式。PowerDVD3.0还提供双重字幕效果，不过这要得到DVD盘片本身的支持。


图11 i-Power入口网页

编辑点评：这两款软件各有所长，实在令人难以取舍，不过实验室的同仁一致认为WinDVD3.0略胜一筹。PowerDVD3.0在界面的友好性、可调选项的丰富程度比WinDVD3.0做得更优秀一些，尤其对于那些初次使用DVD播放软件的用户来说，PowerDVD3.0更易于操作；而WinDVD3.0则在功能上胜出，以技术取胜，它是目前唯一一款通过微软公司所有操作系统认证及杜比认证的DVD播放软件，系统的软、硬件兼容性都首屈一指。在图像质量上，两款软件的效果差别极其细微，PowerDVD3.0在这里比它的前辈要优秀不少，不过横向比较还是WinDVD3.0显得更为流畅和细腻一些；在声音质量上，WinDVD3.0继续保持它的领先优势，我们使用测试平台来播放《角斗士》，在开场的一段战斗里听到火箭在身边呼啸而过，在后面竞技场决斗进入场地时观众像潮水一般的欢呼声，一切都是那么细致和真实，而使用PowerDVD3.0播放这些场景，临场感和3D效果就逊色不少。当然，WinDVD3.0的缺点还是有一些的，首先资源占用率明显偏高，这当然是为了在图像及声音方面追求更高品质的结果；其次界面的设计和选项也不是很丰富和细致，尽管对比较熟悉它的用户不是问题；最后它支持的音频、视频格式也稍微少了一些。评定一款软件最重要的衡量尺度还是功能，我想作为DVD播放软件，用户一定最关心它的图像质量和声音质量，一般的用户不会拿它来放MP3、听CD的，也不会在欣赏DVD的同时做其他工作；至于操作，习惯之后WinDVD3.0也还是很方便的。这两款软件在市场上的竞争会持续相当长的一段时间，用户的选择是多方面的，我们只是提供一个参考，具体选择的时候用户还是根据自己的喜好来确定。



Corel发布Bryce 5

Corel推出了Bryce 5，这一新版3D地形创建和动画软件能运行在Macintosh和Windows平台之上。新特性包括：利用网络的强劲功能来渲染动画或者图片，无限制支持系统的数量，允许Mac和Windows用户在各自的平台或者一起工作；Premium Rendering选项给Bryce质量带来了更高层次，可创建相片级、带有景深、模糊反射和柔化阴影的图片；Tree Lab能制作出精美的3D树木，有精确定义树的外观和在场景中植树等功能；Metaballs是一种基本的对象类型，可以快速建立和试验复杂的造型；Light Lab提供了灯光照射的精确控制，可以制作出更佳的灯光效果。

http://www.corel.com

Flash将移植到通信处理器XScale上

Macromedia近日宣布，将与英特尔针对媒体播放软件"Macromedia Flash Player"与通信处理器架构"Xscale"之间实现最优化一事建立合作体系。XScale为用于无线因特网终端及网络设备的嵌入式微处理器架构。Macromedia公司计划提供对应XScale的开发组件"Flash Player Software Development"。

http://www.macromedia.com

Adobe发布Photoshop Elements中文版

Adobe公司已正式发布Adobe Photoshop Elements中文版，该款命名为"影像玩家"的影像处理工具软件，实际就是Adobe旗下著名软件Photoshop的简化版。

Ulead推出基于java applet的两款新工具

其中Ulead Animation.Applet 2.0 是多功能的java applet动画工具的最新版本，另一款Ulead Menu.Applet 1.0 是一个新的用于开发复杂的java applet菜单的软件。使用它们，可以设计出基于java applet的动画和菜单而不需要掌握复杂的java applet语言。

http://www.ulead.com

Carrara Studio上市

Eovia开始发售功能全面的3D设计软件Carrara Studio。该软件可以在MacOS和Windows上使用，Carrara 1.1 是Carrara Studio的核心。作为成功的3D软件Ray Dream Studio和Infini-D的继承者，Carrara Studio同样具有优雅、直观的界面，包含一系列用于建模、阴影、动画、渲染和特殊效果的专业工具。

http://www.eovia.com

3DSMax升级到4.2版本

3DSmax的最新版本是4.2，新增功能包括：全面提升内存效率；在TrackView、TrackBar、Particles、RPF和ActiveShade等特性上效率有所提高；在Skin、CustomAttributes、RenderElements方面工作流程有所增强等。

http://www.discreet.com

RealNetworks推出数字版权新标准XMCL

流媒体播放软件开发商RealNetworks推出一项新产品RealSystem多媒体商务套件。据称多媒体娱乐企业将能够借助这种新产品管理其内容版权，同时追踪这些拥有版权的内容的使用情况。除了上述产品，RealNetworks公司还计划公布一种被称作XMCL（可扩展多媒体商务语言）的产品，它可被认为是XML（可扩展标识语言）的多媒体版本。就像XML可作为不同计算系统之间的"对话"语言一样，XMCL也可以作为一种语言，向人们描述多媒体作品版权及使用规则方面的信息。目前，各类版权管理系统所运用的语言不一致，各种技术无法统一。

RealNetworks公司提出新标准，就是为了向微软发出挑战，统一各类版权管理系统语言；而微软则借助XML推出新一代新型网络化服务。

业界动态



Quick Time 5

Quick Time 5是苹果公司新发布的多媒体播放器软件。它包含了苹果公司在视频、音频、动画、图像、文字、音乐乃至360度虚拟场景处理上的全新技术。

回顾：

MOV文件相信大家都十分熟悉，它是苹果公司自行开发的一种视频流格式。其优秀的多媒体回放品质、较高的压缩率、可保存性（同FLASH文件一样可以边下载边播放，最终得到完整的MOV文件）使得MOV逐渐成为互联网上最通用的视频流格式之一。早先的Quick Time播放器就是用来播放MOV文件或MOV视频流的。而到了Quick Time 5，它已不是单纯的MOV播放器了，而是一个能够播放包括图片（如BMP、JPG、TIF、GIF…）、音频（如WAV、MP3、MIDI、AU…）、视频（如MPEG1、AVI、MOV…）等多达200种多媒体格式的全能播放器！下面介绍新版的Quick Time 5播放器。

安装：

首先让我们来看一下Quick Time 5的系统配置要求：

* 一台奔腾级别的计算机，笔者建议至少Celeron 300及支持视频加速的显卡

* 至少32兆内存，笔者建议至少64兆

* Windows 95/98/Me/NT/2000操作系统

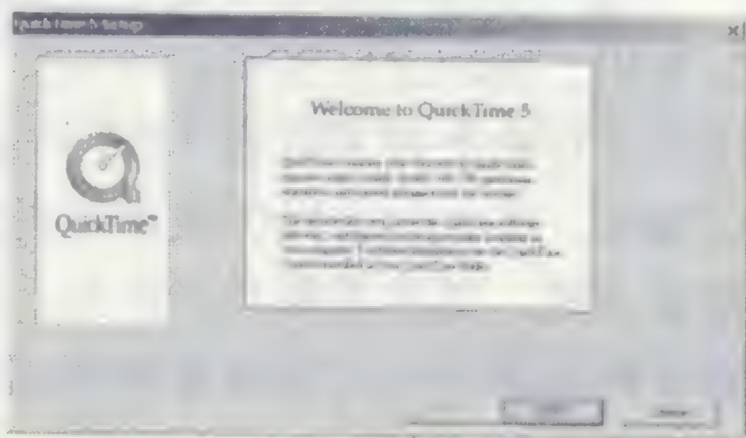
* 一块Sound Blaster或与其兼容的声卡和一对音箱

* DirectX 3.0 或更高版本

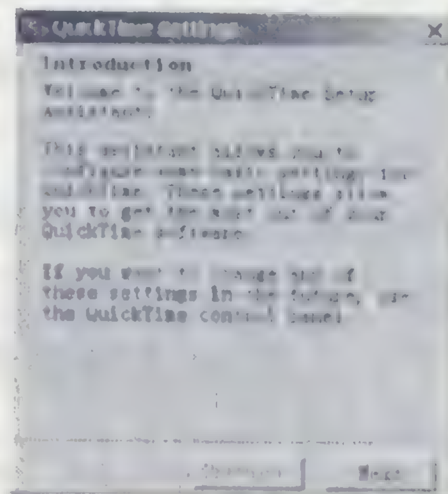
相信目前大多数PC用户都能达到以上的配置要求。

Quick Time 5有两种安装方式：

1. 在线安装方式：用户可以先到苹果公司的主页上下载安装程序向导（http://www.apple.com/quicktime/download/），下载前需要填写简单的用户信息。下载完毕后执行QuickTime



-Installer.exe，将安装的语言选为English。根据安装向导的提示下载7兆左右的安装文件压缩包，下载完毕后进行安装。安装过程只需不断地按“Next”即可。安装完毕后会出现Quick Time设置窗口，设置其文件关联和其他一些参数，一般用户选择默认设定就可以了。



2. 离线安装方式：即下载完整的安装文件（http://www.apple.com/quicktime/download/standalone/，9.3MB），然后进行安装。安装方法同上。

运行：

第一次运行Quick Time 5时会播放演示片段。Quick Time 5的界面同4相比有不少的变化，操作和控制也容易了许多。



在程序的左下角多了一个TV按钮，点击后将跳转至QTV面板。QTV面板实际就是一个图形化的收藏夹，点击任意一个图标将会用浏览器打开相应的Quick Time线上播放网站，当然也可以自己手动增加喜爱的MOV播放网站，而原先的音频控制面板被移到了进程控制条的位置。

下面我们来看一下Quick Time 5的新特性：

1. 全新的360度交互式虚拟场景技术

通过这种技术我们可以获得原先只有在动感

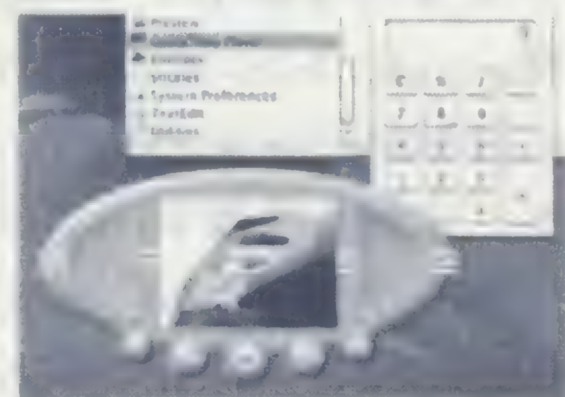


电影院中才能感受到的身临其境的体验，而我们需要做的只是移动一下鼠标，并不需要诸如3D眼镜、3D头盔等三维虚拟设备。虽然在一些三维游戏中我们也能获得类似的感受，但是Quick Time 5提供的虚拟场景要比三维游戏中的场景华丽、精美许多。有兴趣的朋友可以到苹果公司的主页上去体验一下：http://www.apple.com/quicktime/products/gallery/

该技术的应用领域是相当广泛的，可用于新产品的模型展示、建筑物概览、教学辅助等等。目前已有许多公司采用该技术来展示他们的新产品。

2.媒体皮肤技术

换肤技术相信大家都很熟悉，它能使我们的程序界面更加个性化。而Quick Time 5中的皮肤技术与传统的换肤技术有着天壤之别。



在Quick Time 5中皮肤不再仅仅用来装饰界面，更重要的是用于交互式的操作。皮肤将由媒体开发者自行设计，并同MOV文件整合在一起发放给用户，这使得操作界面和播放内容更加协调。这也意味着打开不同的MOV文件将会显示不同风格的Quick Time界面!



这种换肤技术将带来网络多媒体交互技术革命性的变化。

左图的面板酷吧!

3.FLASH 4的支持

没错，在Quick Time 5中，我们可以直接播放FLASH 4格式的文件，但单纯播放FLASH 4并没有什么用处，因为FLASH本身就可以通过自带的插件进行播放。值得注意的是，苹果公司将FLASH 4中的交互技术同MOV技术结合起来，使我们在得到精美画面的同时又能获得良好的交互性。



FLASH强大的交互功能大家一定不会陌生吧，如今，在Quick Time 5也能做到这一点，它会侦测用户的一举一动，例如鼠标移动、鼠标按键、按键释放、键盘操作等，并做出相应的操作。看来FLASH的公司Macromedia可要小心自己的饭碗了。

4.加强了Apple Script的支持

Apple Script是苹果公司定义的一种脚本语言，其作用同FLASH中的JavaScript类似，提供强大的交互界面。当然用户不必关心，这是留给开发者做的。

5.更多的媒体格式的支持

在Quick Time 5中，增加了对视频编码MPEG-1、音频编码DLS、Sound Fonts等格式的支持，使得Quick Time 5对多媒体格式种类的支持数量达到了200以上!

性能：

视频回放性能

视频播放软件最关键的当然是它的视频回放质量了。Quick Time 5的视频回放质量是相当高的，特别是高解析度的MOV文件或视频流，如480×360、640×480的分辨率，画面质量可以用完美来形容，即使在两倍于原始尺寸的分辨率下播放，画面仍然清晰无比，毫不比DVD即MPEG2的质量差。当然Quick Time 5也有它的缺点，就是不能在满屏模式下播放，习惯了全屏模式的朋友刚上手时可能会觉得有点别扭。

注：虽然有些MOV文件在打开时会以全屏方式显示，但是实际上显示的仍是原始尺寸，只是将四周填充了黑色而已，并没有将画面扩展至全屏幕。这或许是苹果公司为了力求达到“完美”的图像效果而特意这样做的吧。

压缩率

Quick Time 5的压缩率也是相当高的。相同的文件大小或相同的传输比特率下，Quick Time 5的回放质量可以同现在网上流行的另一种多媒体压缩格式MPEG 4相媲美。

音频回放性能

Quick Time 5的音频回放性能也相当不错。虽然只支持双声道，但得到的效果同VCD即MPEG1相比要好了不少，特别是在一些比较宏大的场面中，Quick Time 5的音频感觉上更加有气势、音域更加宽广，笔者觉得只是略逊于双声道模式下的MPEG 2影片（双声道模拟的杜比环绕）。

小结：

通过上述Quick Time 5新特性的介绍我们可以看出，同Quick Time 4相比，第5个版本在多媒体的交互性上有了质的飞跃。与此同时，我们也可以预见，未来的多媒体技术将更加趋向于交互式的播放方式，更注重用户的参与。单纯的视频、音频播放在未来的几年里将逐渐淡出主流市场。

DVD的精彩

——十四款主流高速DVD-ROM横向评测

晶合实验室



随着光储业的不断发展，DVD-ROM驱动器取代CD-ROM驱动器成为光存储界的主流产品已是大势所趋。各大DVD-ROM厂商也在拼命降价为换取更大的市场份额，CD-ROM已然是昨日黄花，虽然仍在苦苦挣扎，但是技术的进步绝对不会停止，DVD-ROM正在大踏步走入普通电脑用户的机箱。在此新旧交替的时刻，我们对14款市场中常见的高速DVD-ROM驱动器进行了全面横向测试。

本文导读

DVD-ROM驱动器的价格在不断降低，而其除了读取DVD盘片外，对CD盘片的支持也非常好，并且兼容性也有大幅度提升。因此从使用价值和价格两方面来看，DVD-ROM驱动器都具备了取代CD-ROM驱动器的资格，看来，CD-ROM驱动器的时代终于要结束了，新的DVD-ROM驱动器时代即将到来。所以我们为大家准备了这次DVD-ROM驱动器的横向评测，希望能为大家在选购DVD时提供一些帮助。

在看测试报告之前我们先来回顾一下DVD的历史和相关知识。

一、 什么是DVD

DVD的英文全名是Digital Video Disk，即数字视频光盘或数字影盘，它利用MPEG2的压缩技术来储存影像。也有人称DVD是Digital Versatile Disk，即数字多用途的光盘。它集计算机技术、光学记录技术和影视技术等为一体，其目的是满足人们对大存储容量、高性能存储媒体的需求。DVD光盘不仅已在音/视频领域内得到了广泛应用，而且将会带动出版、广播、通信、WWW等行业的发展。它的用途非常广泛，这一点可以从它设定的5种规格中看出来:

DVD-ROM	电脑软件只读光盘，用途类似CD-ROM
DVD-Video	家用的影音光盘，用途类似LD或Video CD
DVD-Audio	音乐盘片，用途类似音乐CD
DVD-R（或称DVD Write Once）	限写一次的DVD，用途类似CD-R
DVD-RAM（或称DVD Rewritable）	可多次读写的光盘，用途类似MO

从下面几点，我们可以看出DVD优于VCD:

1. 大容量和快速读取：DVD大多与一般CD的大小相同，直径约120mm，由二个厚度为0.6mm的基质层粘贴而成，采用多面多层技术，即每一面光盘可以储存双层信息，一张光盘最多可有四面的储存空间。DVD利用聚焦更集中的红光镭射提高了单位面积的储存密度，因此其储存空间较大。

2. 高分辨率的视频：采用MPEG2标准影像压缩技术的DVD，其分辨率可达720×480，远超过VCD的352×240。MPEG2具有可弹性调整视频读取率的能力，因此可以在保有原画面品质的情况下，大量节省信息的储存空间。

3. 高传真的音质：DVD可利用更精确的取样精度转换类比信息，并且将传统的二声道扩充至5.1声道，让人们真正进入多声道的世界。

二、DVD的主要特点

DVD具有高密度、高画质、高音质、高兼容性和高可靠性等特点。

高密度：DVD盘与CD光盘直径均为120mm，但CD光盘的容量为680MB，仅能存放74分钟VHS质量的动态视频图像；而单面单层DVD记录层具有4.7GB容量，能够存放133分20秒的整部电影。双面双层光盘的容量高达17GB，可以容纳4部电影于单张光盘上。这就要求在DVD中采用更先进的技术手段来提高信息记录密度，从而增加盘的容量。

高画质：DVD采用国际通用的活动图像压缩标准MPEG2（ISO/IEC13818），最多可录放32个视频通道，可用于录制32种文字电影对白和卡拉OK字幕显示。音频方面最多可录放8个通道，支持8种语言声音。DVD还具有多结局（欣赏不同的多种故事情节发展）、多角度（从9个角度观看图像）、变焦（Zoom）和父母控制（切去儿童不宜观看的画面）等新功能。画面的长宽比有3种方式可选择：全景扫描、4:3普通屏幕和16:9宽屏幕方式。

高音质：DVD具有8（7.1）个独立的音频码流，足以实现数字环绕三维高保真音响效果。DVD标准规定：对于NTSC电视制式（例如美国、日本地区）强制规定采用杜比AC-3和/或线性PCM音频系统；对于PAL电视制式（例如欧洲和中国地区）强制规定采用MPEG音频格式和/或线性PCM音频系统。DVD影片的高音质主要有下面三种模式。

（1）杜比AC-3立体环绕音效：AC-3立体环绕音效是1992年杜比公司所制定出的数字环绕音场技术AC-3（Audio Code Number 3），也称Dolby Digital，共有5.1个声道的声音信号，分别由6个喇叭输出，其中5个主要声音信号为左、右、中央声道与左、右环绕声道。在一般喇叭里的低音部分大多都不理想，AC-3将比较低的声音信号输出到重低音喇叭里，以弥补低音不足，低音的频率范围为3～120Hz，归于1个独立声道。因为是由5个全频声道加上1个低频声道，左、右声道为前方喇叭，摆放在使用者前方，重点在于摆放的高度与整体距离；中央声道为中置喇叭，摆放在使用者的正前方，好让使用者感觉声音是从前方传来，顺应一般人在听觉上的习惯，有助声音定位与立体感；左、右环绕声道为环绕喇叭，摆放在使用者后方，与前方的喇叭有一样的输出功能，同样也可以制造出声音定位与立体感；重低音喇叭将主声道中120Hz以下的低音滤出，以补足音场低音不足部分。

(2) dts (Digital Theater Systems)：dts则是近两年才加入的一项全新家庭影院环绕声技术。它也是一个5.1音频系统，dts系统也是一种全数字多声道环绕声技术，dts与数字AC-3不同之处在于杜比数字的压缩率高，编码时采用大幅度删除在理论上认为多余的微弱细节信号，从而达到减少数据量的目的。dts的压缩比只有3：1，它的声音还原真实度显然高于杜比数字。由于dts系统在编码时丢失的信号很少，保留了原有声场中较丰富的细微信号，所以它的声场无论在连续性、细腻性、宽广性、层次性方面均优于杜比数字。现在dts系统是目前市场上最好的5.1声道环绕声技术。

(3) THX：THX并不是一种独立的放声系统，它只是对经杜比定向逻辑处理的立体声信号再进行适当的后期处理，以便获得声音定位准确、动态范围大的真实音响效果。因此，我们说THX 是建立在杜比定向逻辑基础上用来衡量家庭影院音响系统的一种标准。

高兼容性：DVD视盘机、DVD唱机和DVD-ROM/R/RAM均可播放CD唱盘；DVD视盘机和DVD-ROM/R/RAM均能回放VCD盘；DVD-ROM/R/RAM也可读取CD-ROM盘。

高可靠性：DVD采用RS-PC（Reed Solomon Product Code）纠错编码方式和8/16信号调制方式，确保数据读取可靠。纠错码（ECC）块长为16个记录扇区长度（38688个字节），对应光道上82.5344mm长度，若原始误码率为10~30，经纠错后，误码率可小于10，远远低于计算机所需的误码率10~12。为了有效地防止软件被复制，在美国活动图像协会（Motion Picture Association of America）的积极参预下，于1996年7月同东芝、索尼等12家家电与计算机公司就DVD软件版权与防盗版问题达成一致协议。1996年10月，由各方组成的DVD技术联合会公布了DVD软件和硬件采用的乱码技术以及按六大地区区域码分区发行软件的措施，实现了软件著作权保护与可靠使用。

三、DVD盘的物理结构

从表面上看，DVD盘与CD/VCD盘很相似，但实质上两者之间有本质的差别。按单/双面与单/双层结构的各种组合，DVD可以分为单面单层（DVD5格式）、单面双层（DVD9格式）、双面单层（DVD10格式）和双面双层（DVD18格式）4种物理结构。CD-ROM能容纳650MB用户数据，而单面单层DVD盘的容量为4.7GB（约为CD-ROM容量的7倍），双面双层DVD盘的容量则高达17GB（约为CD-ROM容量的26倍）。

四、关于DVD的6个区域码

为防止盗版，美国电影协会把DVD按地区划分为6个区。

第一区（Region1）	美国、加拿大、东太平洋岛屿
第二区（Region2）	日本、西欧、北欧、埃及、南非、中东
第三区（Region3）	韩国、泰国、印尼等东南亚国家
第四区（Region4）	澳洲、纽西兰、中南美洲、南太平洋岛屿
第五区（Region5）	俄罗斯、蒙古、印度半岛、中亚、东欧、北非、西北亚一带等
第六区（Region6）	中国大陆

DVD碟片生产商还采用了CSS（Content Scrambling System）内容扰乱系统防止非法Copy。CSS保护就本质上来说是一种加密技术，主要用来防止DVD影片被非法拷贝，读者不妨可以试试看。在档案窗口内虽然可以看到DVD片的目录结构和档案，不过却没有办法复制到硬盘，尤其是影片文件（*.vob），因为影片文件资料流的合法接收端并不是硬盘，而是MPEG解压缩引擎（软件或硬件）。由于CSS系统的保护，家用DVD播放机或PC上的播放软件在播放DVD影片时都必须针对CSS系统作解码才能顺利播放。

不过，只有美国八大电影公司出版的DVD影片才有这样的限制，而非DVD原始规格的规定，也就是说，非美国八大电影公司出版的DVD影片都没有区域限制，一般称为全区片。

五、DVD的读盘方法

由于DVD与CD/VCD规格的差异、光源波长的不同，所以DVDROM无法读取CD/VCD、CD-ROM也无法读取DVD，但DVD要向下兼容，所以根据光源波长及盘片厚度不同，要正确读取盘片一般有3种办法：

1. 切换双镜头：为TOSHIBA的技术，分别准备2个焦距不同的镜片切换，但是镭射发射及接收还是共用的，成本不高也不低。

2. 独立双镜头：为SONY的技术，独立双镜头，成本最高，技术层次较低，但兼容性最好的。

3. 双焦距单镜头：为Pioneer的技术，同一个镜头，同一组镭射接收发射器，也就是利用液晶快门的技术来达到控制焦距的目的，成本最低，技术层次最高，当然兼容性也比较不好。

测试报告

一、狮王12× DVD驱动器



这款代号为“智能王”的狮王12× DVD是我们此次测试中最为陌生的一款产品，此前从未听说过任何和它相关的消息，所以对这款光驱的性能表现，我们还是有着非常浓厚的兴趣。从它沉重的份量可以知道，它采用的是全钢机芯。“T”型激光头和DTDS悬浮八角抗震系统是它的两大特点，确保了读盘的稳定性，另外它也是一款全区码光驱，即支持全部六个区的DVD影碟。从光驱的整体外观来看，非常具有时尚感，流线形的拖盘和圆形的播放、进出按键都显得非常与众不同。



从图中我们可以看出，它在读取DVD光盘时的起始速度为4.92 ×，终止速度为11.19 ×，平均速度为8.44 ×，读盘的速度不是很快，但非常平稳。CPU占用率为6%，成绩中规中矩。而在寻道时间上的表现则非常抢眼，无论是83ms的随机寻道时间，还是125ms的全区寻道时间，都是相当出色的成绩。



在CD测试中，它在寻道时间上继续取得了非常出色的成绩，随机、1/3区、全区的寻道时间分别为80ms、89ms、120ms，是此次所有送测产品中，最好的成绩之一。而在读取速度和CPU占用率方面，它的成绩同样突出，特别是42.02 ×的终止速度已经超过了其所标称的最高40×。



该光驱采用了CAV抓音轨方式，起始速度为8.45 ×，平均速度为13.02 ×，成绩不错。寻道时间速度很快，全区寻道时间仅用了118ms。CPU占用率也较低，8 ×时仅占用了8%。该项测试的结果再一次显示出了这款狮王DVD的优秀性能。

毫无疑问，这款狮王DVD的表现在所有的送测产品中是最为抢眼的，各项测试结果都名列前茅，同时它的售价也很低，相当具有吸引力。但它也存在着一定的缺点，主要体现在读盘的噪音稍大以及发热量较高，但这并不影响它成为一款性价比非常出色的DVD光驱。

售后服务：狮王12 ×为三个月包换，一年保修，处于一般水平。在本次测试中基本所有DVD驱动器的保修基本都处于该水平，没有特别突出的产品。

二、创新12× DVD驱动器



以声卡而闻名的创新公司此次所推出的这款DVD保持了一惯的作风，面板布局清晰合理，给人一种大方稳重的感觉。接口采用的是IDE接口，支持UDMA33、未锁区码，支持CD-R、CD-RW等多种格式的光盘。光驱的顶部贴有一个防伪标签，可以帮助用户分辨产品的真伪。随机附送了



《豪杰超级解霸白金版》。

从测试结果来看，它对DVD光盘的寻区能力尚可，随机寻道时间100ms、全区寻道时间150ms。8.56×的平均读取读盘速度也是一个可以让人接受的成绩，但12%的CPU占用率却明显高了一些。



CD测试的结果暴露了它对CD光盘寻区能力的不足，特别是142ms的随机寻道时间让人感到遗憾。CPU占用率的成绩同样较差，8×时居然占用了6%。好在读盘速度上的表现比较优秀，为它稍微挽回了一点颜面。



这款DVD采用了比较少见的CLV方式抓音取轨，但抓取速度非常慢，最高仅为7.80×。寻道时间的成绩也很难令人满意，随机寻道用了153ms、全区寻道则用了183ms之多。1×、2×、4×抓音轨时CPU占用率的成绩还算不错，但8×时居然占用了100%，该结果经多次测试证明无误，这样的成绩实在令人大跌眼镜。

创新的这款DVD在此次测试中一点也没有表现出其应用的品质，除稳定性和发热量控制得比较好外，其它各项性能都很一般，而且价格偏高，性价比不出色。

售后服务：三个月包换，一年保修。

三、华硕12× DVD驱动器



作为著名硬件厂商，华硕的产品一向以高性能、高价格而著称。此次推出的这款DVD光驱和以往的同类产品在外观上非常相像，都是采用了多功能键设计，其中包括光盘进出、音乐播放按键以及耳机、紧急退盘插孔等。该光驱最大的特点就是对UDMA66的支持，这在同类产品中是不多见的。另外它还有一个比较有意思的设计，就是该光驱本身是锁了区码的，但却不需要任何破解程序即可观看全部六个区的DVD影片，这是因为它在光驱后部设有一个特殊的跳线，正确的跳线即可解除区码限制。随机赠送《ASUSDVD2000》播放软件。



在该项测试中，它在读取速度和CPU占用率上的表现还是不错的，平均读取速度达到了8.7×，CPU占用率仅为5%。但寻区的能力一般，随机寻道时间为98ms、1/3区寻道时间118ms、全区寻道时间176ms，成绩都很普通。

在对CD光盘的寻区能力上它体现出了出色的性能，特别是随机寻道时间仅用了88ms，非常抢眼。终止读盘速度达到了40.96×，也超过了标称值。但CPU占用率的成绩一般，8×时占用了5%，

如何用电脑组建自己的DVD家庭影院

目前，DVD-ROM驱动器的价格已经逐渐被广大用户接受，但是买了DVD驱动器究竟能做些什么呢？读数据？4.7G的容量对于现在的数据存储来说还暂时没有必要。而且现在DVD数据盘数量非常少，即使偶尔能碰上一张、两张，价格一定也不便宜。所以数据交换并不是现在购买DVD-ROM驱动器的主要用途，那么剩下的就是用DVD-ROM驱动器配合电脑搭建家庭影院欣赏电影了。

也许你还以为一定要有昂贵的DVD播放机以及专用功放才能观看那些精彩的DVD影片，这种理念早就过时了，现在我们只需要使用一台一般的电脑再加上DVD-ROM驱动器就可以欣赏DVD影片了，DVD-ROM把读取的数据通过数据线传输给CPU，CPU再将声音讯号和视频讯号分离，声音讯号分配给声卡处理，视频讯号则经过初步处理后再转交给显示卡进行动态加速。当然，如果你想要欣赏更好的显示效果，一块支持DVD解压动态补偿的显卡是需要的。同样的道理，如果你想欣赏AC-3 5.1声道甚至是dts 5.1声道的音效，一块性能出众的声卡和一套5.1音箱也就是必备品了。这里我们就想大家介绍用电脑组建DVD家庭影院的方法。

一、最廉价的组合——普通多媒体电脑+DVD-ROM+DVD播放软件或解压卡

既然是最廉价的组合，当然就是要花最少的钱就能观看DVD影片。在这个组合里，你只需要一台普通的多媒体电脑（配置当然也不能太低，一般来说，赛扬500、128M内存、TNT2级别以上的显卡以及一套普通的声卡和音箱即可），再购买一台DVD-ROM驱动器，通过WinDVD和PowerDVD等软解压软件即可以欣赏DVD了。如果对图像要求较高，则可考虑购买一块MPEG2硬

编辑选择奖

12× DVD-ROM驱动器编辑选择奖——Aopen DVD1240（候选：华硕12×）

Aopen 12×的纠错能力非常出色，数据盘兼容性也非常出色，无论是CD-R还是CD-RW都可以正常读取。并且DVD寻道时间几乎跟读取数据CD时的寻道时间相差无几。这款产品的噪音和发热量控制的不错，取得12×DVD-ROM驱动器编辑选择奖。如果候选的华硕12×DVD可以更好地控制产品的价格，应该也是一款不错的选择。

16× DVD-ROM驱动器编辑选择奖——Acer DVP1640A2（候选：Pioneer DVD-105SZ）

Acer DVP1640A2是一款综合性能出色、价格适中，配置也比较令人满意的产品，作为本次测试中综合得分第一，得到16× DVD-ROM驱动器编辑选择奖。唯一缺憾的是Acer DVP1640A2没有提供数字音频输出接口，这可能是从成本的角度出发，毕竟现在使用数字接口输出的朋友还并不多。不过希望Acer能够在以后的产品中继续提供全面的输出接口，Acer DVP1640A2是选购DVD-ROM驱动器时首选对象。Pioneer DVD-105SZ在配置方面不很完善，但是它依然凭借出色的性能得到综合得分第二。

最佳性价比奖——奥美嘉12×

虽然奥美嘉12×的性能表现并不是非常出色，但是它580元的售价却是我们这次评测中所有产品最低的。并且它的性能在正常使用中并没有特别明显的缺陷，取得我们这次评测最佳性价比奖。希望奥美嘉能在产品性能上再有所提升。

大众软件 编辑选择
晶合实验室
POPSOFT MAGAZINE

件解压卡，图像效果会出色很多。

优点：价格便宜

缺点：如果使用纯软件解压，该级别显示卡一般不带DVD视频加速，解压效果较差。若使用硬件解压卡则图像效果优异。普通多媒体电脑一般使用15寸到17寸显示器，尺寸似乎也略小一些。声音方面因使用普通2声道或4声道声卡，不支持5.1声道，自然无法欣赏AC-3即dts的环绕效果。

二、普通用户的组合——带视频输出及DVD动态加速的显示卡＋支持5.1输出声卡＋5.1音箱＋DVD-ROM＋DVD播放软件或解压卡

这个级别的用户会要求较高的观看质量，所以我们建议选用带视频输出及DVD动态加速的显示卡（GeForce级别以上的显示卡一般都带有DVD动态加速，某些型号显卡支持视频输出），这样通过DVD播放软件解压后的影片质量会有明显提升。同时，支持视频输出功能可以让你在家里的大彩电上观看DVD影片。不过因为目前我所接触到显卡视频输出时效果都不是很理想，所以我们还是建议你配合一台大屏幕的显示器观看影片。



5.1声卡输出连接方式图

显卡方面，我们推荐了Radeon VE，这是ATI最新推出的一款Radeon系列产品，与Radeon的不同之处主要在于它支持双头显示，可以连接第二台显示器或电视机。另外，ATI出品的显卡在VCD/DVD回放方面的表现非常出色，用来做家庭影院的配件再好不过。除了VCD/DVD回放方面的优秀性能，它在游戏方面的表现也很不俗，与GeForce2 MX相比有过之而无不及。

既然DVD支持AC-3音效，那我们享受不到的话岂不可惜？而专用的AC-3/dts解码器又太贵，动辄就是上千大元，并非一般家庭能够消费得起。所以我们建议你选择一块支持5.1输出的声卡，通过软件解压声音流，同样可以欣赏DVD的5.1声道。我们第一位向你推荐的产品当然是Creative的SB Live!5.1 豪华版，价格只要700元出头，但是可以让你获得纯正的数字音源以及AC-3解码。虽然有人说SB Live!5.1 系列声卡在进行AC-3解码时是使用软件通过EMU10K1芯片运算得出的，但是这又何妨，EMU10K1芯片本身就是一块可编程芯片，运算能力相当于一块Pentium级的中央处理器，应付AC-3解码自然是绰绰有余。如果你觉得SB Live!5.1 只用来放DVD似乎太过浪费，那你也可以选择市场上随处可见的使用FM801芯片的声卡，此类声卡均支持AC-3解码，不过这类声卡在MIDI回放等其它声音应用方面的性能就不那么令人满意了，但是好在价格比较便宜。比较常见的有瑞丽春之颂、升技黑金、夜莺等几个品牌，大家完全可以根据自己的喜好购买。



5.1音箱输入连接方式图

有了支持AC-3解码的声卡，还得有5.1音箱才能充分体现出DVD的环绕效果，创新虽然推出过几款5.1音箱，但其价格均在千元以上，而且其功率偏小，在DVD回放时对爆炸等大动态效果的还原不甚理想。而漫步者推出的这款R501T的低音炮采用了八寸的低音单元，整个低音炮大得能当凳子坐，其震撼效果不同寻常，而且价格相对比较便宜。如果你不惜金钱，还可以选择漫步者最新推出的S5.1，效果吗，自然是一等价钱一等货。

优点：性价比出色，视觉效果及声音效果均能比较满意。

缺点：软件解压声音，在声场表现力上和硬件解压相比依然有一定差距。不过，声场定位方面已经比较令人满意了。

三、高档用户的组合——带视频输出及DVD动态加速的显示卡＋支持5.1输出声卡＋带解码器的5.1音箱＋DVD-ROM＋DVD播放软件或解压卡

这个级别用户对于价格似乎没有什么要求，只是追求最好的效果，所以我们建议的配置当然也是不考虑价格的。

视频方面依然是选择一块性能优秀的显示卡，支持DVD解压动态补偿即可，其它的吗？选择GeForce3还是Radeon就看你自己的爱好了。

SB Live!5.1 级别的声卡当然是首选，SB Live!5.1 支持数字输入以及AC-3实时解码，不过我们在这个配置中自然没有必要使用SB Live!5.1 的AC-3解码，因为我们还推荐了支持纯硬件AC-3解码的Creative DTT2500或者是DTT3500音箱，这两套音箱都支持5.1声道数字输入，数字输入和



SB Live!5.1 声卡数字输出连接方式图

模拟输入的最大差异就是在欣赏数字压缩的CD时能够得到最纯正的声音流，并且在收看DVD影片时也可以通过数字输入取得音源，随后通过DTT2500或DTT3500自带的杜比AC-3解码器进行数字还原，达到5.1声道输出。

在这套组合中因为采用了纯硬件的AC-3解码方式，所以得到的声音表现力和声场张力上比使用软件解码得到的声音更胜一筹。喜欢欣赏超级环绕效果的朋友一定会比较满意了。


DTT2500或DTT3500 数字AC-3解码器

优点：硬件AC-3解码，声音效果非常出色。

缺点：DTT2500或DTT3500在还原一些声音时会有不真实的感觉，电子感较重。同时这套配置依然不支持dts解码，如果想欣赏dts的影片还需要外接硬件解码器或者是使用支持d t s 解码的WinDVD版本。

附：

1. 为什么要使用多音箱系统欣赏DVD影片?

在一套DVD影院系统中，两只音箱和5.1音箱的效果是完全不同的。但是普通两只音箱也可以使我们听到并不存在的好像是背后发出的声音，这是为什么呢？大家知道，立体电影就是眼睛产生的错觉而三维音场的产生离不开耳朵的错觉。种种硬件3D音效技术如SRS、虚拟杜比和软件3D技术如EAX、A3D等就是充分研究了人耳接受声响的原理后为降低成本而推出的新技术。但是这种音响效果是完全虚拟的，所以本质上讲通过5.1音箱完成三维音场的效果比两只音箱虚拟出的声场好很多。所以为体现DVD影片出色的环绕效果，配备的音箱最好是多音箱，它们的定位感和空间感更强。

2. 如何摆放多声道音箱

多声道音箱最主要的目的在于建立一个正确且完整的音场，并明确的定位出声音来源的正确位置，这对于DVD影片来说更是一项基本的要求，想要达到这些效果就有赖于正确的摆放这些音箱。在此就根据提出目前DVD影片主流声音规格的AC-3的Dolby公司的建议加以说明，到底在多媒体电脑系统中要如何正确的摆放多声道音箱。

一般来说前方音箱都是以一字排开的方式摆放的，5.1声道的音箱还会有一个中置音箱，而这个中置的音箱一般可以放在显示器的上方，但是要求前置音箱与中置音箱的高度尽可能相同，而且这三个音箱的正面最好在同一平面上。至于前置左右两音箱之间的距离则与聆听者的位置有关，在聆听者正常的观看座位位置上，前置左右两声道音箱与聆听者的角度以45度角为最佳，如果聆听者与音箱的距离远，前置左右两音箱间的距离也越大，不变的还是角度。而中置音箱则是始终面对聆听者。

环绕音箱则是摆在聆听者的左右两侧，而且是以面对面的方式摆放，亦即是两个音箱都朝向聆听者，如果摆放空间允许的话，最好是将这两个音箱放在高于聆听者坐姿时头部以上60－90厘米处，这两个音箱与聆听者的距离最好是相同的，不过要能够找到有两面墙可以吊挂音箱的空间，而且人与电脑系统必须在这两面墙的中间，这好象有点困难，因此也就出现了替代方案。所谓的替代方案就是聆听者背后有墙可供吊挂环纸绕音箱，那么可将环绕音箱以面对面或是朝向前方的方向，吊挂在聆听者后方两侧的墙上，高度仍旧维持前述的位置。如果侧后方都没有墙的时候，那么可以将音箱放在架子上，以面对面的方式再摆放于聆听者的左右两侧，要不然也可以直接放在聆听者的左右两侧后方地上，音箱面向上，若是可以的话，用个东西将音箱稍微垫高会比较好一些。



在5.1声道音箱中还有一个突出低音部分效果的重低音音箱，在理论上来说，重低音音箱的摆放位置是没有硬性规定的，因为人的耳朵在此种低频的音响中是不容易分辨出其来源方向，但是一般多媒体音箱中重低音音箱所包括的低频范围可能不是那么的低，所以也许还有不少低频中较高频率的声音是从重低音音箱中发出来的，所以建议可将重低音音箱放在聆听者前方的地面上，如此应能获得较好的效果。





有待改善。

在抓取音轨测试中，华硕的这款DVD体现出了其最为优秀的一面，无论是19.98 ×的平均抓取速度，还是130ms的全区寻道时间，或是8×时5%的CPU占用率，都是非常出色的成绩。

从整体来看，华硕这款DVD的性能还是不错的，但读盘时的噪音比较大，这也是华硕光驱产品的一惯缺点，价格较高，性价比不是很好，比较适合那些不在乎价格，只追求品牌和稳定性的用户。

售后服务：一年保修。

四、ACTIMA 12× DVD驱动器



也许对于很多人来说，ACTIMA是一个非常陌生的名字，但它却是世界发展速度最快的光驱驱动器制造商之一。近来他们所推出的这款12 ×DVD光驱采用全区码设计，可以观看全部六个区的影碟，支持UDMA33，支持CD-R、CD-RW、等多种格式的光盘。面板也非常美观，特别是圆柱形的音乐播放和光盘进出键显得非常时尚与实用。



从测试结果可以看出，它的各项成绩很均衡，平均读取速度为8.58 ×，全区寻道时间为161ms，CPU占用率为6%，虽然并不出色，但都是可以让人接受的成绩。



CD测试中，它在CPU占用率方面取得了非常不错的成绩，8×读取时只占用了4%。最高读盘速度也达到了其所标称的40×。但在寻道时间上，它的表现比较糟糕，随机、三分之一区、全区的寻道时间都非常多，让人失望。



从测试结果来看，它读取光盘的平均速度为13.52，成绩一般。全区寻道时间为160ms，勉强可以让人接受，CPU占用率的成绩也尚可，8×占用了12%，属于中等水平。

这款DVD的性能很普通，各方面都没有什么突出的表现，读盘的稳定性和发热量控制的一般，但性价比还是不错的，属于中低档的产品。

售后服务：三个月包换，一年保修。

五、奥美嘉12×DVD驱动器



如果不是这款DVD光驱的顶部有奥美嘉的标致，相信很难有人能分辨出它和ACTIMA的12×DVD光驱有什么区别。的确，无论从面板还是整体外观上，怎么看它们都是一模一样，同样它也支持UDMA33，支持CD-R、CD-RW等多种格式的光盘，未锁区码，可以观看全部六个区的DVD影片。



从测试结果上来看，在读取速度和CPU占用率上基本和ACTIMA的12× DVD一致，但寻道时间有所增快，达到了142ms（全区）。



读取速度和CPU的占用率的成绩继续和ACTIMA的12× DVD光驱的表现一致，但在寻道时间上有大幅度的提高，这样的表现正好弥补了ACTIMA的12× DVD的不足。



从测试结果可以看出，它的起始速度、终止速度、平均速度分别为8.85×、17.5×、13.67×，都是不错的成绩。79ms的随机寻道时间也很快，但全区寻道时间的成绩一般，达到了139ms。8×时CPU的占用率为12%，是一个令人满意的成绩。

从测试结果和外观上来看，它和ACTIMA的12× DVD应该是同一款产品，但它在寻道能力的表现却明显强于后者，而这一方面的提高正好填补了ACTIMA 12× DVD的不足，综合580元的售价，使它成为了一款性价比较高的产品。

售后服务：三个月包换，一年保修。

六、ON-DATA 12×DVD驱动器



昂达12×采用全钢机芯，EIDE接口，支持UDMA/33的传输模式，标称的DVD读取速度为12×，CD读取速度为32×（在后面的测试中证明这是昂达谦虚了），独有DDSS平衡抗震系统；具有无限升级和独有的自检功能，未锁DVD区码、9种不同角度的画面播放又为昂达这款12× DVD-ROM增加了新的播放方式；一年包换的良好售后服务依旧是昂达12× DVD-ROM驱动器的又一大特色。同时，昂达公司为了客户的使用权益，为所有昂达DVD的用户提供高达100万美金的意外保险，使你在欣赏昂达DVD高质量播放品质画面的同时，不必担心因非正规渠道碟片的爆裂所造成的意外损失。它从6月23日起将把全国统一零售价调至599元，是此次所有送测产品中第二低的。另外还将附赠价值39元的白金版豪杰超级解霸2000+，

评测组织方法

本次参加评测的产品为市场中销售的主流高速DVD-ROM，我们将从DVD-ROM的具体技术出发，以DVD-ROM驱动器的性能为主，外观、配置、售后服务为辅，全面翔实地向大家介绍这些DVD-ROM驱动器产品。本次测试我们一共联系了12个品牌，其中Aopen和TELECT更是有两款产品参加本次评测，最后参加评测的产品是狮王12×、创新12×、华硕12×、ACTIMA12×、奥美嘉12×、ON-DATA 12×、LITEON 12×、Aopen 12×、TELECT 12×、Pioneer 16×、Aopen 16×、Acer 16×、TELECT 16×、SONY 16×。

评测评分标准和项目：

评分标准

本次测试严格依照读盘性能（占总分60%）、外观与人性化设计（占总分15%）、配置（占总分10%）、售后服务（占总分15%）共4项内容进行，每项内容满分均为10分。评测结束后，按照具体百分比计算出每款产品总分，总分排列即为最后结果。

测试说明：

(一)读盘性能……60%

对于一台DVD-ROM驱动器来说，读盘性能是最能表现其品质的依据，也是各大厂商在本项测试中，我们分别使用音频CD、数据CD、音频和电影DVD、数据DVD以及CD-R和CD-RW盘片对参测驱动器进行测试和比较。读盘速度和稳定性各占50%，使用软件为CDspeed、DVDspeed。我们还使用几张划伤严重的光盘对其读烂盘能力进行测试。在测试中要兼顾正版盘与盗版盘。

(二)外观与人性化设计……15%

外观于人性化设计也是衡量一款DVD光盘驱动器的重要指标。在这项测试中，较合理的面板设置、较多的附属功能、有无断电弹出孔等是我们评比的主要依据。在本次评测中，人性化设计占据15%的比例。

(三)配置……10%

在配置这一测试项中我们考虑的是检查驱动器是否提供更多的附属用品，如数据线、数字音频连接线、详细的中文说明书、保修卡等也是我们考虑的因素。在这其中，是否提供详尽的中文安装说明书是是非常重要的一项，是否提供其它个性化的优化程序也是我们的参考依据之一。配置在我们的测试总分中占据10%。

(四)售后服务……15%

售后服务是光驱产品稳定工作的重要保障之一，在这次评测中，我们将要对参加测试的产品的保换期、保修期、技术热线以及维护升级进行评分。良好的售后服务及长保修周期是得高分的基准。售后服务在本次测试中占15%。

测试硬件平台：

Intel PⅢ1G
ASUS CULS2-C
KingMax PC150 256MB
Maxtor 金钻六代 40G
nVIDIA GeForce2GTS 64M DDR
Creative SB64 Live! 白金版5.1
Creative DTT2500
SONY G400

使用测试软件：

CD Speed 99 (ver 0.8beta)

1.传输速率：这个项目除了平均、最小和最大数据传输率外，还包含了对光驱所采用的变速系统的测试，速度越高越好。

2.寻道时间：这项测试将传统的寻道时间分为3种：随机存取、1/3行程存取和全光盘存取，这样能更全面地表现出CD-ROM的寻道能力，时间越短越好。

3.CPU占用率：这项测试让光驱分别以1×、2×、4×、8×速率读取测试光盘，测试其在不同读取速率下的CPU占用率，比率越低越好。

4.抓取CD音轨：测试抓取CD音轨的能力，针对光盘的内圈和外圈，速度越高越好。

DVD Speed 99 (ver 0.2)

1.传输速度：同CD Speed 99

2.寻道时间：同CD Speed 99

3.CPU占用率：由于目前DVD的数据盘还比较少见，而DVD影片都是采用1×进行播放的，所以该测试仅对其在1×时的CPU占用率进行测试，比率越低越好。

以及两部经典电影——《变相怪杰》和《不见不散》，性价比非常突出。



昂达12×在测试中的总体表现相当不错，读取DVD盘片的起始速度为5×，以11.61 ×结束，与标称的12×基本相符；采用CAV的读盘方式，CPU占用率也非常令人满意，1×读取时仅为5%。不过它的寻道时间实在长得有点吓人，大大超过了标称的平均小于90ms。因为采用了相同的盘片和测式平台，从而排除了光驱本身之外的因素对测试结果的影响。后来我们又进行了一次测试，结果仍然相同，不得不说是一点小小的遗憾。



数据盘读取速度测试结果令人有了意外的惊喜。前面的介绍中已经提到，该光驱标称的最大CD读取速度为32×，但在实际测试中我们发现可以轻易达到40×的标准，CPU占用率也非常让人满意。



昂达12×采用CAV（恒定角速度）模式抓取CD音轨，平均速度为16.07 ×，CPU占用率非常低，音轨抓取质量为满分10分，读盘噪音和发热量控制得也不错。

售后服务：一年保换。

七、LITEON 12× DVD驱动器



LITEON（建兴）的CD-ROM驱动器产品大家一定不会陌生，出色的性价比使其在用户中拥有非常好的口碑。此次送测的12× DVD-ROM驱动器采用标准的IDE/E-IDE接口，DVD盘片的最大读取速度为12×，CD盘片最高数据传输速率为40×。驱动器采用了512kB的数据缓存，可支持任何CD、VCD、DVD影片版及AUDIO CD、AUTO CD等不同规格、不同质量的盘片；它的防伪措施可圈可点，不仅在前面板上贴有建兴的网址，而且在光驱参数标贴附近还有类似刮刮卡的防伪贴纸；它采用独创的多轨式平衡减震系统ABS（Auto Balance System）技术，配备纯钢制件，保证光盘在驱动器高速旋转时的平衡、顺畅，进而达到避震减噪的效果；高速音轨读取技术（High Speed Audio）可解决CD跳帧、断音等恼人的问题；首创的智慧学习式搜索技术，更提供快速且稳定的操作。它的市场零售价为780元，附赠软件为正版PowerDVD。



LITEON 12×采用比较少见的P-CAV模式读取DVD盘片，这种读取模式最大的好处是可以减轻数据采集电路的负担。由于需要在角速度和线速度两种读取模式之间进行切换，因此曲线并不是非常平滑，而且到11×之后开始下降，最终以8.60 ×

结束，寻道时间和CPU占用率的表现则很不错。



也许因为LITEON是做CD-ROM驱动器起家的缘故吧，这款12× DVD-ROM驱动器在读取数据CD时的表现非常出色，不仅最终速度超过了标称的40×，达到了40.90，而且寻道时间和CPU占用率都非常令人满意。



这款光驱抓音轨的表现一般，采用恒定13×的CLV模式抓取，CPU占用率处于送测产品的平均水平。它的读盘噪音很小，不过发热量很大，跑完整个测试之后，跟先锋16×一样可以用来煎鸡蛋了。

售后服务：三个月包换，一年保修。

八、Aopen 12×驱动器

Aopen的DVD-ROM驱动器在市场上并不多见，其实身为DVD协会的主要会员，Aopen在推出高质量光学存储设备方面一向不遗余力，其产品能满足市场大众的广泛需求。这款DVD1240号称是全球第一部12× DVD-ROM驱动器，采用EIDE接口，支持UDMA/33的传输模式，标称的DVD读取速度为12×，CD读取速度为40×。其他的增强功能包括数码伺服机制和CAV技术使驱动器运行稳定，DDS（Dynamic Damping System）技术用来减少震动，减少CD或DVD数据读取错误率并提高系统稳定性。AOPEN 12×也是一款公开宣称未锁DVD区码的产品，因此大家可以随心所欲地欣赏所有高品质的DVD影片了。它的市场零售价为750元，附赠软件为PowerDVD 2.55。

Aopen 12×是这次我们测试的所有12×产品中综合表现较好的一个，读取DVD盘片时的起始速度为5.04 ×，最终速度为11.67 ×，非常接近标称的最高速度12×；它的随机寻道时间为103ms，经过与上述几款产品的比较就可以看出，这个成绩还是比较出色的，1×读取时的CPU占用率也仅仅为5%。



Aopen读取数据CD的曲线非常完美，最终速度居然达到了39.90 ×。寻道时间和CPU占用率的表现非常突出，给我们留下了深刻的印象。

Aopen 12×采用比较少见的P-CAV（部分恒定角速度）模式抓取CD音轨。P-CAV方式在较小内径时仍为CAV控制方式，在激光头到达某一定点后，再改为线速度一致的方式，这样可以减轻数据采集电路的负担。它的平均抓驱速度为15.61×，音轨抓取质量为满分10分，CPU占用率也很低。我们无意间打开了原本因CD质量问题而关闭



的寻道时间测试，发现Aopen 12×的纠错能力非常出色，几乎跟读取数据CD时的寻道时间相差无几。这款产品的噪音和发热量控制得不错，只是在加速时马达的鸣叫声比较明显，等速度平稳之后就好了。

售后服务：三个月包换，一年保修。

九、TELECT 12× DVD驱动器



台电（TELECT）是去年年底刚刚进入市场的新兴品牌，总体感觉性能稳定、读盘性能强，称得上是价格便宜量又足了。此次我们拿到的这款12×产品应该算是台电推出的第一款DVD-ROM驱动器，并没有锁区码，而且采用了一系列创新技术：TADS Plus动态聚焦技术可通过对烂盘数据状况的智能分析自动降低光驱倍速，调节激光头聚焦方式，使光驱始终保持最佳读盘状态；CSS Ⅲ Pro超强避震降噪技术通过优化光驱内部的承载机制，尽量减少光驱的震动和噪音问题；SOS＋智能分析拯救系统彻底避免了因死读盘片数据错误区而造成的系统停止响应，从而对激光头和光驱提供充分的安全保障。另外它还具有SMT超导低温技术，在台电DVD内部部分采用超导体散热材料SMT，始终保持光驱内部及碟片处于低温状态。当然台电DVD-ROM驱动器也采用了现在流行的全钢机芯制造，机芯马达采用台电科技专利的抗老化液压轴承，使光驱的工作寿命更长，工作更稳定。它的市场零售价为620元，并赠送超级解霸白金版和《剑侠外传》体验版，非常超值。



台电12×读取DVD盘片的起始速度为4.99×，最高速度是11.73×，基本上达到了标称的12×。它采用CAV的读盘方式，也就是使用恒定角速度方式读盘。它随机寻道时间相当不错，仅为99ms，1×读取时的CPU占用率略高，达到13%。

读取数据CD时的起始读盘速度是17.20×，最大读盘速度是38.99×，表现令人满意；随机寻道时间是94ms，CPU占用率表现极佳，在8×时的占用率才4%。CPU占用率低可以防止出现光盘读



死的现象。

它采用CAV模式抓取CD音轨，平均抓取速度为16.19×，抓取质量为满分10分；寻道时间和CPU占用率表现都非常出色；这台光驱的噪声控制得很好，即使是全速读盘也只能听到轻微的声音，由于采用了SMT超导低温技术，在长时间播放DVD后，其发热量也不是很大。

售后服务：三个月包换，一年保修。

十、Pioneer 16× DVD驱动器

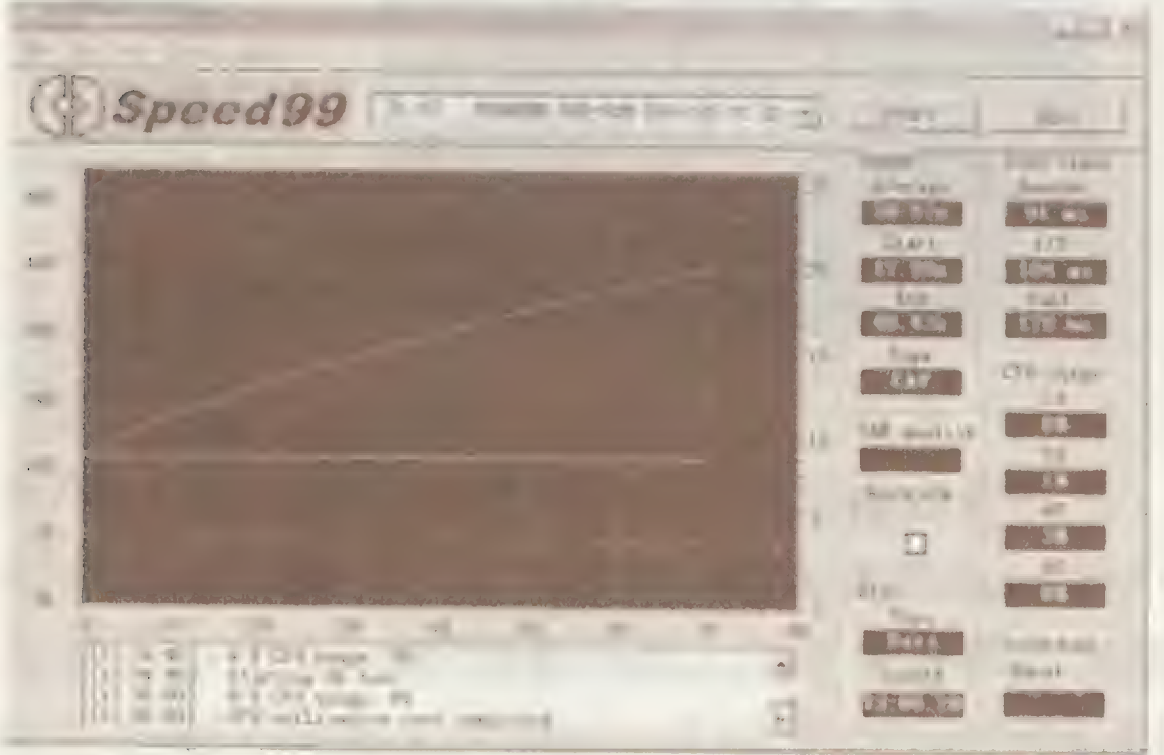


现在市场上一共有4款先锋16× DVD，分别是DVD-105S（仅支持DMA33的吸盘式）、DVD-116（支持DMA66的托盘式）、DVD-106S

（支持DMA66的吸盘式）和我们这次评测的DVD-105SZ（支持DMA33的吸盘式）。先锋DVD-105SZ是我们在市场上见过的第一款16×吸盘式DVD-ROM驱动器，产地为马来西亚，早期购买的用户对它评价非常高。吸盘式设计最大的好处是防尘效果一流，不仅防止了灰尘进入光驱内部，延长了光驱的使用寿命，而且进盘退盘过程中还能清洁光盘。目前市场上只有两个品牌推出过吸盘式光驱，一家当然是先锋，另外一家是Aopen，不过根据外观和生产编号来看，极有可能是先锋做的OEM。值得一提的是，先锋16×的水货非常猖獗，我们此次拿到的是赞华集团代理的正品货，希望大家购买的时候也要注意这个问题。此外，先锋所有的DVD光驱都是锁区码的，并且到目前为止还没有听说能够通过刷新Firmware加以破解，因此仅能观看全区DVD影片。它的市场零售价为920元，并没有附赠任何软件。



DVD-105SZ在测试中的表现可以用“非常强悍”来形容。读取DVD盘片时的起始速度为6.55×，以15.18×结束，基本达到了16×的标称最大速度；高于100ms的寻道时间只能说表现一般，6%的CPU占用率令人满意。



读取数据CD时非常稳健，轻松超过了标称的CD读取最大速度40×。不过作为16×的产品来说，40×的CD读取速度未免有些落伍，也许是它上市时间比较早的缘故；其寻道时间和CPU占用率表现出色。



DVD-105SZ以CLV方式抓取CD音轨，恒定速度为12×，抓取质量为满分10分，寻道时间和CPU占用率也相当不错；它的读盘噪音一般，发热量比较大，跑完整个测试之后明显感觉机身很烫手。值得一提的是，吸盘式光驱的光盘除尘效果真的很不错！

售后服务：三个月包换，一年保修。

十一、Aopen 16×DVD驱动器



前面已经向大家介绍了Aopen在光驱生产业界的地位，现在就着重介绍一下它的16× DVD-ROM驱动器。AOPEN一共推出过两款16×产品，一款就是我们这次测试的DVD1648，另一款的型号为DVD1640 PRO，两者的区别如下：前者是Aopen最近刚刚推出的产品，读取DVD盘片的最大速度为16×，读取CD盘片的最大速度为48×，它最大的特色是支持UDMA66；后者据传是先锋做的OEM，跟先锋早期的一系列吸盘式DVD-ROM驱动器几乎一模一样。由于有了评测其12×产品所留下的良好印象，我们对这款16×的产品也寄予了厚望。不过我们也注意到，这款产品的说明书上指出，它的数据缓存仅为256kB，而其它送测产品均为512kB，对于读取DVD盘片这样的大容量存储载体来说，缓存容量很有可能对性能产生影响。它的市场零售价为880元，与12×产品一样附赠PowerDVD 2.55。

从DVDSpeed99的测试曲线就可以看出，AOPEN 16×的表现并不让人满意，起始速度为4.



79×，到达8×附近的时候出现了一次不规则上扬，可是到达13×以后又开始下挫，经过几次反复之后结束于9.28 ×，平均速度也只有9.69 ×。开始我们以为是偶然情况，就又跑了几次，结果情况大同小异。出现这种现象一般有两种原因，一种是光驱的Firmware还不够完善，另外一种是光驱内部的伺服机构存在问题，说不定跟缓存太小也有关系，但愿是个体差异。不过它在寻道时间方面的表现是此次送测产品中最出色的，随机寻道时间居然在90ms以下，CPU占用率也非常低。



读取数据CD的曲线很平滑，寻道时间和CPU占用率依然表现出色，但是最大速度并没有达到标



称的48×，而仅仅达到了45.43 ×。

它采用CAV模式抓取音轨，各方面表现都很让人满意。Aopen 16×跟12×一样，加速时马达蜂鸣声比较明显，好在发热量也不大。

售后服务：三个月包换，一年保修。

十二、Acer 16×DVD驱动器



Acer 1640A是国内市场上最先降至千元以内的16×产品，因此顿时掀起了一股购买DVD驱动器的热潮。据说Acer 16×部分是由先锋做的OEM，更加使消费者对其品质信心倍增。众所周知，先锋是最早生产16×.DVD-ROM驱动器的厂商，拥有非常丰富成熟的经验技术。Acer DVP 1640A2可以理解为DVP 1640A的廉价版本，同样采用IDE接口，最大读盘速度达16×，CD最大读盘速度为40×，不同之处在于把缓存容量从512kB降至256kB；它的兼容性非常好，读盘能力超强，可读取包括DVD-R、DVD-RW、CD-R、CD-RW等在内的各式DVD与CD盘片；独有的双缓冲设计，能有效降低震动，保护激光头并延长使用寿命，同时还能提高读盘稳定性；高精密步进电机，令读取资料准确快速。这是一款锁区码的产品（可破解），它最新的市场零售价为788元，并且附赠DVD播放软件PowerDVD 3.0 和VCD播放软件PowerPlayer。



在我们测试的所有16×产品当中，Acer DVP 1640A2是综合表现最好的一个。读取DVD盘片的测试曲线非常平滑，起始速度为6.56 ×，结束于15.20 ×，达到了16×的标准；寻道时间略长，CPU占用率非常低。

Acer 1640A作为CD-ROM驱动器也是一个不错的选择，轻松突破40×的标称最大速度，达到了



40.56 ×；寻道时间很短，CPU占用率处于送测产品的平均水平。



该光驱采用恒定16×的CLV模式抓音轨，这在所有采用CLV模式抓音轨的DVD驱动器中应该算是相当高的速度了，而且抓取质量、寻道时间和CPU占用率的表现也非常出色；Acer 16×的读盘噪音比较大，好在发热量并不高。Acer光驱还有一个优点，就是Firmware更新速度很快，大家可以到各驱动网站去下载最新版本进行刷新，通常都对提升性能和兼容性有帮助。

售后服务：三个月包换，一年保修。

十三、TELECT 16× DVD驱动器



在前面评测台电12×的时候，我们已经向大家介绍过台电DVD-ROM驱动器的基本情况了。由于这款16×所采用的技术跟其12×几乎完全相同，在此不再赘述。不过台电以12×介入DVD驱动器市场，在不到两个月之后又推出了16×的产品，这种研发和生产能力的确让人佩服，同时也说明了16× DVD驱动器的技术已经趋于成熟。台电16×读取DVD盘片的最大速度当然是16×，读取CD盘片的最大速度为40×，这个指标跟先锋105SZ的差不多，不过人家是一年以前的老产品了，作为刚刚推出的新产品，40×的CD读取速度似乎低了一些。这款产品最大的特点是价格便宜，零售价仅为666元，要知道现在市场上绝大多数12×产品的价格还在700元以上啊！此外，它跟台电12×一样附赠超级解霸白金版和《剑侠外传》体验版，是所有送测产品中性价比最突出的。



台电16×在进行读取DVD盘片的测试时表现并不是很好，起始速度为6.14×，可是当速度上升至14×附近时突然下降，降到8×之后才开始回升，最后结束于11.19×；寻道时间和CPU占用率都非常让人满意。



读取数据CD的表现很不错，起始速度为18.51×、结束于41.17×，作为标称40×的产品来说应该算表现相当好了；随机寻道时间仅为80ms，是所有送测产品中最短的；CPU占用率也很低，1×读取时居然为0%，8×读取时也不过4%。

跟Aopen 12×一样，台电16×采用比较少见的P-CAV模式抓音轨（而台电12×采用的则是CAV模式），平均速度为15.72×；寻道时间和CPU占用率的表现仍然非常抢眼，抓取质量为满分10分；它的读盘噪音不大；由于采用了SMT超



导低温技术，在长时间播放DVD后，发热量也不是很大。

售后服务：三个月包换，一年保修。

十四、SONY 16× DVD驱动器



SONY在光盘驱动器生产厂商中称得上是鼻祖了，当年的倍速和4×CD-ROM驱动器堪称经典中的经典，去年推出的12× DVD也是好评如潮。DDU1621拥有16×DVD盘片和40×CD盘片的传输速度以及512kB缓存，采用ATAPI/EIDE接口介面并支持Ultra DMA，最高传输率达33MB/s。除了具备极高的读盘性能外，DDU1621还继承了上一代产品的卓越稳定性并加以改良，以保障在播放失衡或不均匀光盘时的稳定性。应用"Sony先进转轴（SAS）"技术可确保光盘和阅读激光的同步，并避免光驱高速转动时损坏盘片的可能性。DDU1621还加强了光驱内的固件，确保在读取质量较差的VCD和DVD光盘时，仍能保持较好的可读性。另外，SONY DDU1621 DVD-ROM首次采用了"短身"设计，这在光驱市场上极为少见。DDU1621较普通光驱的机身更短，这种设计令安



装时显得更为方便，避免了与其它部件相冲突的情况，例如电源等，也为机箱内部留出更多的空间，有利于布线和散热。它的市场零售价为850元，没有附赠软件。

读取DVD盘片的性能非常出色，起始速度为6.71×，是送测的16×产品中最高的，以15.74×结束，已经非常接近16×的标称最大速度了；随机寻道时间仅为90ms，1×读取时的CPU占用率也仅为5%，均属上乘表现。



从读取CD盘片测试曲线来看，它的起始速度并不是很高，只有9.83×，不过速度爬升得很快。我们看到主轴电机的转速急速提升，等电机转速平稳后，它就以恒定角速度的方式读盘，最高速度是39.24×，和标称的40×相去不远；寻道时间表现一般，CPU占用率极低，8×时仅为4%。



它采用了CAV模式抓音轨，但速度并不是很平稳，起始速度是15.79×，最高速度是24.57×，平均速度为21.27×，这已经是非常快的抓音轨速度了；寻道时间不长，CPU占用率还是非常低，抓取质量为满分10分。另外，SONY 16×的发热量一般，读盘噪音较小。

售后服务：三个月包换，一年保修。

参测DVD-ROM驱动器参数一览

DVD-ROM/指标	猎王12×	创新12×	华硕12×	ACTIMA12×	奥美嘉12×	ON-DATA 12×	LITEON 12×	Aopen 12×	TELECT 12×	Pioneer 16X	Aopen 16×	ACER 16X	TELECT 16X	SONY 16X
CD Speed 99														
起始速度（倍速）	18.98	18.55	18.51	18.59	18.2	16.22	18.49	17.96	17.29	17.90	20.59	18.25	18.51	9.83
终止速度（倍速）	42.00	41.05	40.96	40.52	40.27	38.44	40.90	39.50	38.39	40.43	45.47	40.98	41.17	39.34
平均速度（倍速）	31.91	31.17	31.08	30.71	30.58	29.04	31.18	30.28	29.56	30.57	34.48	30.17	31.24	28.81
随机寻道时间（毫秒）	80	142	88	110	89	196	92	94	94	91	89	92	80	102
1/3全寻道时间（毫秒）	89	101	100	124	104	172	106	108	107	104	87	109	92	116
全程寻道时间（毫秒）	120	181	148	195	141	201	171	164	143	179	168	162	133	164
1×时CPU占用率（%）	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0
2×时CPU占用率（%）	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4×时CPU占用率（%）	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	5	1	1
8×时CPU占用率（%）	4	6	5	4	4	4	5	4	4	6	5	10	4	4
读盘方式	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV
[illegible]	10	10	10	16	10	10	16	10	10	10	10	16	10	10
DVD Speed 99														
起始速度（倍速）	4.82	4.83	5.07	5.01	5.03	5.07	4.36	5.34	4.98	6.55	4.75	6.56	5.14	6.11
终止速度（倍速）	11.19	11.34	11.58	11.38	11.4	11.61	3.60	11.67	11.76	15.76	9.26	15.20	11.19	14.74
平均速度（倍速）	8.44	8.56	8.7	8.56	8.61	8.72	5.48	8.77	8.75	11.41	6.69	11.42	10.21	11.38
随机寻道时间（毫秒）	83	100	98	104	95	255	86	103	98	112	84	177	91	88
1/3全寻道时间（毫秒）	101	102	116	128	110	229	106	134	116	112	97	110	98	99
全程寻道时间（毫秒）	125	165	178	161	143	330	187	171	142	199	115	180	133	160
1×时CPU占用率（%）	9	12	7	8	6	5	6	5	13	6	6	8	5	5
读盘方式	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	P-CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV

总评分表

DVD-ROM/指标	猎王12×	创新12×	华硕12X	ACTIMA12X	奥美嘉12X	ON-DATA 12×	LITEON 12×	Aopen 12×	TELECT 12×	Pioneer 16×	Aopen 16×	ACER 16×	TELECT 16×	SONY 16×
读盘性能	8	8	8.5	6.5	7.5	8	8	9	8	8.5	7	9	8	8.5
外观与人性化设计	8	8	8.5	8	8	8	8	8	8	9	8	8.5	8	8
配置	8	6.5	8.5	8	8.5	8	8	8.5	8	8	8	8.5	8	8
售后服务	9	9	8	9	9	9	9	9	9	9	8	9	9	9
综合得分	81	82	86	84	79	81	81	88	81	86	75	89	81	84

结　语

至此，十四款高速DVD-ROM驱动器的横向评测就完全结束了，值得我们高兴的是，所有的这十四款DVD-ROM在读盘中都没有出现兼容性问题，无论是D5格式还是D9格式（因为我们手中没有D18格式的碟片，所以无法测试）都未发现不能读取的问题，即使是CD-R也基本可以正常读取。

经历了整个测试过程之后，我们最大的感觉就是DVD光驱的技术已经发展到一个相当成熟的阶段了，除了DVD盘片的读取速度还停留在较低的水平之外，无论是读取CD盘片的速度还是伺服机构的设计都达到了相当高的水平，我们有理由相信，DVD光驱在年内就将取代CD光驱成为主流PC的标准配置！同时我们也看到了现阶段购买DVD光驱的一些“弊端”，首先，功能比较单一，基本上就是用来观看DVD影碟，这主要原因是因为目前DVD数据盘的缺乏；其次，附加设备的投资过高，如果你没有一台17"以上的大屏幕显示器和一套至少支持4.1声道的声卡与音箱，你就会发现观看DVD影碟的效果比普通一张的MPEG4好不了多少。总之，在DVD数据盘片没有大量出现之前，DVD光驱始终只能作为电脑数码家庭影院的一个组成部分，它的作用也得不到最大程度的发挥。尽管如此，我们仍然对DVD-ROM驱动器的发展前景非常看好，希望广大厂商可以不断进步，把更好的产品和更优异的服务带给广大用户。最后，我们仍要授出本次测试的编辑选择奖，它们分别是12倍速的Aopen DVD1240和16倍速的ACER DVP1640A2，最佳性价比奖则颁给了市场价格仅为580元的奥美嘉12×，就算是给那些准备购买DVD光驱的朋友提供一些参考吧。

编辑导语

当我还在学校任教的时候，在我的班上有一个寡言的学生。因为不爱说话，所以没什么朋友，大家觉得和他在一起没话说，无聊。他也很自卑，于是更加不爱说话，整日郁郁寡欢。甚至失去了自信和进取信念。

于是我告诉他，沉默并没有什么不好。

失败后的沉默使失败者变得更加坚定，胜利后的沉默使胜利者更加谦逊。

适时的沉默能恰到好处地掩饰你在学识上的缺憾，同时更会是你博学的骄傲。

沉默使这个世界更加庄严，沉默使这个世界无比壮观。

也许，光有沉默，这个世界显得死气沉沉。

但是只是无知者才喋喋不休，又有哪个智者会整日没完没了地闲聊？

沉默，是沸腾的信号。

不在沉默中灭亡，就在沉默中爆发。

说这番话时我并不期望对这个学生的一生能产生什么影响，只是希望能在他的脸上看到自信的微笑。

但愿我的心思没有白废。



林飞

exert@popsoft.com.cn

在梦与现实之间——ADSL VS HFC

本刊编辑部

在1999年底，当广州传出ADSL和使用HFC有线电视网将要开通的时候，有一个朋友问：究竟选哪个好？第一个人不加思索地回答他：选HFC吧，线路是现成的，不需要改造，方便。另一个人坚定地反驳：用ADSL吧，HFC是使用的总线型网络技术，共享带宽，别人看电视你都慢。最后他选择了什么，我也没有问。但是究竟哪个更好，更合适呢？

在讨论这个对中国宽带网络现状进行全方位的报导时，我想起了这件事，于是这个专题就落在了我的肩上。ADSL和HFC相比，究竟有什么区别，目前的发展状况如何，究竟该选哪个？

ADSL——中国电信的新宠

ADSL，是由“数字用户环路技术”（Digital Subscriber Line）发展而来的一种网络接入技术，全称“非对称数字用户环路技术”，是目前较为流行的一种宽带接入方式。

1999年中国CNNIC（中国国家网络信息中心）提出了一份统计报告：截止1998年6月，中国的上网用户达62万，其中49.1%的用户认为Internet最令人失望的地方是网上速度太慢，36.2%的用户则认为是上网收费太高；在不到一年的时间里，3个统计数字都将近翻了一番，分别是：117.5万，88.9%，61.2%。由此可见，随着中国Internet上网用户数的飞速膨胀，网上速度太慢和收费太高愈发成为中国Internet发展的两大障碍。



1999年底，充分认识这一点的中国电信为了拓展市场，一面高喊着“想把上网速度提高吗？还不赶紧去装ISDN。”的口号，一面在上海、广州和深圳3地开通了ADSL试运行服务。ADSL服务开通后，用户反应强烈。宽带网络深深吸引了苦苦忍受着缓慢的窄带网络的中国网民，“什么时候才能用上ADSL？”无数的人在呼唤。

ISDN业务早在1997年就由中国电信正式开放，到1999年底之前用户大约在13万左右，其中1999年新增10万余用户。北京、上海、广州等地都是“一线通”业务开通较早的地区，不过这些地区的“一线通”用户并不多，这也与电信本身的宣传力度不够和安装费用较高有关。但是中国电信在ISDN上却花了大量的钱进行投入，购进了大量的设备。宽带的火热，让电信处境尴尬。究竟该如何做？发展宽带还是继续推广ISDN？中国电信作了什么样的选择无法确切得知。但是1999年底，中国电信突然开始在全国很多大城市大力推广ISDN，其方法还是很吸引人的：新装或改装“一线通”业务的用户，将免费获赠智能网络终端（NT1）。暂且不去谈论安装“一线通”的费用和月租费是高是低，这次活动毕竟使不少渴望加快上网速度的人感觉到了一些实惠（至少与以前相比）。

不难看出，中国电信在经营上确实老道，先解决了ISDN的问题，再着手ADSL。反正中国的用户有的是，低价高性能的宽带出台后自然有的是用户市场。

当然，这也不是中国电信延缓ADSL发展的所有原因。目前ADSL的技术仍控制在少数国外大公司手中，他们技术实力雄厚、研发能力强，但这种情况也同时造成了技术垄断。完全打开大门让他们进入中国市场并不现实，如何合理地进行经营、管理恐怕都是极为烦琐的问题。世界头号ADSL销售商阿尔卡特，自1996年就开始将其ADSL技术引入中国，在上海推出一个试验项目。此后，相继在江苏、黑龙江、浙江和北京等省市推出类似试验项目。1998年夏天，阿尔卡特与福建省邮电管理局签署了其在中国第一份ADSL商用合同。直到1999年，阿尔卡特被上海邮电管理局选定为“上海热线”提供ADSL解决方案，并针对个人用户开放。

目前中国电信已经开始大力发展ADSL业务。2000年有大约10万线ADSL投入使用，预计到2003年中国ADSL市场将达到600万线。2001年3月22

日，中国电信与阿尔卡特签署ADSL宽带接入网络和业务拓展长期合作协议。4月12日，思科在全球发布基于ADSL的长距离以太网产品，目标市场为多单元建筑物用户、宾馆、住宅或商用办公楼。4月底5月初，中国电信的ADSL接入业务推广宣传排山倒海般推开……有消息表明，中国电信的目标是今年发展180万ADSL用户。

曾经有人质疑，在中国网通、长城宽带等运营商都在大力发展个人市场的宽带IP网络时，为什么电信不去和他们竞争而是一心致力于ADSL？电信的选择理由很简单：现实且实用。

DSL的发展一般要经历3个阶段：技术测试、商业试运营、大规模部署。而技术、价格以及业务能否满足客户需求，这几方面因素都会影响ADSL的发展。最早在国外普及的ADSL技术现已非常成熟，在中国的应用也已经经历了前两个阶段，现在进入大规模部署阶段。

相关人士认为，将2001年称为“ADSL年”的一个重要原因是，成熟的ADSL技术价格已经大幅度下降，可以全面进入大众市场。以前的ADSL的价格一直居高不下，大大影响了应用，而现在它已成为一个大众化的技术，ADSL在中国的应用才真正开始。1996年还要5000多元的Modem，很快将降到1000元以内。

有专家认为，如果ADSL的成本降到每线200美元左右，该技术就可以实现大众化普及，目前ADSL的成本已经迅速向这一水平靠拢。



对于电信运营商来说，它不仅要考虑初期设备投资，还会考虑网络运营成本。从美国、日本、韩国等地的运营商对ADSL市场前景和投资回报的看法中，传递出的是充满信心的信号。对于终端用户，如果只花2000元左右的初装费、100多元的包月费就可以享受宽带接入服务，这绝对是非常有吸引力的投资。

此外，用户对宽带接入的需要随着互联网的发展而迅猛增加，ADSL作为一种成熟的宽带接入手段，可提供8Mbps的带宽，具有服务质量保证、永远在线、不需另付电话费等明显的优势，只要价格在用户的可接受范围之内，其迅猛发展当在情理之中。

对中国电信而言，其1.4亿电话用户全都是通过铜双绞线接入网络的，这一庞大的硬件基础正是发挥ADSL优势的最佳平台，实施ADSL接入方案甚至不需要对线路进行改造，可以节省大量的经费。有专家指出，目前国内的电话网络上，每条ADSL线路的开通成本基本上是ADSL设备费加上少量运营费用。从经济的角度上讲，ADSL是完全基于国内现有网络的一种现实的接入解决方案。

此外，在中国用户市场有一个特点，用户数不是平稳增长的，而是到了某一个临界点之后，突然就迅猛扩张。现在ADSL服务起步不凡，中国电信由于预期着这个临界点能在很短的时间内到来，所以在个人用户市场选择了ADSL。

HFC——广电的最后一着

HFC（Hybrid fiber coax）中文译为“光纤同轴电缆混合体”，是采用光纤和有线电视网络传输数据的宽带接入技术。

1999年，广电系统的中国有线电视网集团公司正式组建，几乎同时由中科院牵头，连合广电总局、铁道部、上海市共4家各出资25%共3亿资金，正式组建中国国际网络通信公司。当所有人的目光都集中在中国电信身上时，广电迈开了他们介入中国互联接入的步伐。

自20世纪70年代末开始，我国的有线电视经过20多年的发展，全国有线电视网络线路总长度已超过300万公里，光纤干线达到26万公里，近2000个县开通了有线电视，其中600多个县已实现了光纤到乡、到村，HFC网正在成为发展的主流。目前，有线电视用户总数已超过9000万，并以每年500万户以上速度增长，有线电视用户数已位居世界第一。在这种条件下，依托有线电视网络资源，利用PC/Cable Modem或TV/STB组合实现宽带接入，向普通百姓提供视频、话音、数据“三合一”的多媒体信息服务成为广电新的战略目标。

1999年，当电信的ADSL正式试运行时，同样在广州、上海等地，基于有线电视网络的HFC宽带网络也投入了试运行。利用广电与铁路系统的光纤，采用IP/DWDM方案，在北京、上海、广州、天津、南京、福州、武汉、深圳、杭州、济南、厦门、石家庄、郑州、长沙、徐州等15个城市进行“高速互联网”示范工程的建设。

这两大公司和中国有线电视网集团公司及各省分公司，形成了一整个有线电视网的独立运营、

规模运营作为体制改造及建设的群体，为将来建设以有线电视网为基础的高速多媒体通信基础网与中国电信展开全面竞争作准备。同时各地有线台凭借广电网的技术优势，在各自的需求和实际能力的范围内以先进技术的高效益为导向，尽量开展现阶段可以做的增值业务，尽快扩充实力，占领市场，构建起第二电信基础网，以抵御加入WTO后外资进入电信市场（加入关贸不要求我国开放有线电视市场）形成的强大资金、技术优势，并防止外资摄取电信业垄断性高额利润。



打破电信垄断，分强合弱，引入竞争机制，这既符合国家利益，也有利于技术进步和社会发展，更是广电寻求新的发展空间的难得机遇。根据事态的发展，不难明确的就是以有线电视网为基础的高速多媒体通信基础网建设正在加紧体制、技术的改造和业务的拓展，不久即会摆脱目前云遮雾绕的状态。山雨已来，急不可止。

除了ADSL，Cable Modem也同样成为广大中国网民的期盼。

虽然广电的有线电视网络其良好的基础足以和电信的基础网络相对抗，但是与Cable Modem使用的HFC技术相比，ADSL技术却具有着相当大的优势。Cable Modem的HFC接入方案采用分层树型结构，其优势是带宽比较高（10M），但这种技术本身是一个较粗糙的总线型网络，这就意味着用户要和邻近用户分享有限的带宽，当一条线路上用户激增时，其速度将会减慢。大部分情况下，HFC方案必需兼顾现有的有线电视节目而占用了部分带宽，只剩余了一部分可供传送其它数据信号，所以Cable Modem的理论传输速率只能达到一小半。而每条线路的开通成本也要高于ADSL。

在这种情况下，HFC将如何来对抗ADSL的竞争？

专家认为，中国的上网人数已经趋于饱和。原因有3：一是通常上网需采用电脑，而中国的电脑入户率只有1.6%左右。而中国的家庭收入又比较低，所以高速发展的可能性不大；二是上网要求有较高的文化水平，中国的文化水平普遍较低；三是上网的费用较高，也限制了中国上网人数的增加。在这种情况下，广电认为自己和电信的竞争就

ADSL技术简介

什么是ADSL

DSL（数字用户线路，Digital Subscriber Line）是以铜质电话线为传输介质的传输技术组合，它包括HDSL、SDSL、VDSL、ADSL和RADSL等，一般称之为xDSL。它们主要的区别就是体现在信号传输速度和距离的不同以及上行速率和下行速率对称性的不同这两个方面。

HDSL与SDSL支持对称的T1/E1（1.544Mbps/2.048Mbps）传输。其中HDSL的有效传输距离为3-4公里，且需要2至4对铜质双绞电话线；SDSL最大有效传输距离为3公里，只需一对铜线。比较而言，对称DSL更适用于企业点对点连接应用，如文件传输、视频会议等收发数据量大致相应的工作。同非对称DSL相比，对称DSL的市场要少得多。

VDSL、ADSL和RADSL属于非对称式传输。其中VDSL技术是xDSL技术中最快的一种，在一对铜质双绞电话线上，上行数据的速率为13到52Mbps，下行数据的速率为1.5到2.3Mbps，但是VDSL的传输距离只在几百米以内，可成为光纤到家庭的具有高性价比的替代方案，目前深圳的VOD（Video on Demand）就是采用这种接入技术实现的；ADSL在一对铜线上支持上行速率640kbps到1Mbps，下行速率1Mbps到8Mbps，有效传输距离在3-5公里范围以内；RADSL能够提供的速度范围与ADSL基本相同，但它可以根据双绞铜线质量的优劣和传输距离的远近动态地调整用户的访问速度。正是RADSL的这些特点使它成为用于网上高速冲浪、视频点播（IAV）、远程局域网络（LAN）访问的理想技术，因为在这些应用中用户下载的信息往往比上传的信息（发送指令）要多得多。

ADSL的技术优势

现存的用户环路主要由UTP（非屏蔽双绞线）组成，UTP对信号的衰减主要与传输距离和信号的频率有关，如果信号传输超过一定距离，信号的传输质量将难以保证。此外，线路上的桥接抽头也将增加对信号的衰减，因此，线路衰减是影响ADSL性能的主要因素。

有了一个自有的领域：在中国目前具有3.2亿台电视，大多数家庭都具备这种接收数据广播的终端。既然存在着这样一个庞大的用户群，广电的目的也就很明显，就是想通过广电庞大的有线电视用户群，来争取这些低端用户。

但是这样的解决方案并不是完美的。第一，机顶盒类产品不能满足传统上网族的需求，因为这类产品的互动性值得探讨；第二，这类产品只是一个过渡性的产品，可能在一两年就会失去市场；第三，这类产品也会给广电的竞争带来反面效果。虽然能在短时间内开发出低端用户，但同时也在起到一个逐渐引导的作用。待目前尚未接通互联网的低端用户发现互联网能够带来如此多的好处时，可能会转向以PC为终端的宽带用户。

理论上，构筑信息高速公路的三大环节是：信息源、传输网及用户终端设备。广电的业务一般可分为：基本业务、扩展业务、增值业务三大类。



基本业务：指广播式的电视节目如中央一台等；扩展业务：指公共广播电视的扩展部分，如图文电视、数据广播等；增值业务：指交互式数字、数据多媒体业务，如视频点播等。一般有线电视台几十套模拟电视节目，只占用了1/3带宽资源，还有2/3带宽闲置，可搞扩展业务、增值业务。为此，可在有线电视网上搭建2个信息平台：一个是模拟平台（传广电的几十套电视节目等）；一个是数字平台（传交互数字信息、数据广播服务等），通过这类服务用户将得到网络提供的各种社会服务，甚至连家庭查表(水、电、气表)、安全报警等，都可在网上运作，享受所谓的网上社会生活，如网上教学、网上会诊、网上购物、网上办公、网上炒股、网上银行等。

也许广电只有在利用目前自身优势前提下，发展成本低廉、内容丰富的信息源服务才能和电信展开竞争。无论如何，广电的有线电视网是他们和中国电信竞争的唯一的也是最后的一着。

ADSL和HFC的比较

Cable Modem的HFC接入方案采用分层树型

ADSL通过不对称传输，利用频分复用技术（或回波抵消技术）使上、下行信道分开来减小串音的影响，从而实现信号的高速传送。衰减和串音是决定ADSL性能的两项标准损伤。传输速率越高，它们对信号的影响也越大，因此ADSL的有效传输距离随着传输速率的提高而缩短。

ADSL接入网线路长度若为5.5km，可覆盖80%以上的现有电话用户；线路长度若为3.7km，则可覆盖50%以上的现有用户。用户小区以外的分散用户可通过基于光纤的集线器节点接入到网络中。串音噪声通常是稳定的，因此比较容易对其进行研究并加以克服；而冲击噪声在频率、周期、相位等方面都是随机的，对其难以建模和研究。

ADSL的调制技术

目前被广泛采用的ADSL调制技术有3种：QAM（Quadature Amplitude Modulation）、CAP（Carrierless Amplitude-phase Modulation）、DMT（Discrete Multitone），其中DMT调制技术已被ANSI标准化小组T1E1.4制订的国家标准所采用。但由于此项标准推出时间不长，目前仍有相当数量的ADSL产品采用QAM或CAP调制技术。

HFC技术简介

什么是HFC

HFC（Hybrid Fiber Coax）中文译名为"光纤同轴电缆混合体"，是采用光纤和有线电视网络传输数据的宽带接入技术。

HFC是一种模拟的CATV信号接入技术。典型的HFC系统要提供一个下行路径（频率范围从50-750MHz），一个上行逆向的通道（频率范围从5-30MHz），数字传送是通过调制解调器信息以打包的形式通过中继载波，其中QAM作为关键技术之一，能在下行通道上以一个波特产生4个位，在上行通道中应用正交相偏移调制，并且更稳固些。HFC的物理结构由网关设备组成，定位在电视网的前端或电话网的交换中心，它能提供中继模块，并且是主干数字网（典型的是带ATM的同步光纤网）的终点。下行通道有帧中继信号，由调制的模拟和数字信号组成，通过模拟光纤的

结构，其基础带宽相对而言比较高，一般是10M。但HFC终究是在总线型网络基础上发展而来的。在总线型网络中所有的用户都要和邻近用户分享网络自身的一个固定带宽，一条线路上每增加一个用户，网络都会平均地分配一部分带宽给这个用户。用户越多，速度将会越慢。

并且，在我国现有的情况下，通过目前现有的有线电视网络改造而来的宽带网络在大部分情况下，HFC方案必需兼顾现有的有线电视节目。这样就占用了相当部分的带宽，在此之外的部分带宽才供于传送其它数据信号，这样Cable Modem的理论传输速率只能达到其中的一部分。国外公司的实验表明，在这种情况下其速率减为1M-2Mbps，更常见的是400-500kbps。而我国人口较多较密集，这种情况会变得更为严重。

也就是说，即使在理想状态下，HFC只相当于一个10Mbps的共享式总线型以太网。相对于HFC来说，ADSL接入方案在网络拓扑结构上较为先进，因为每个用户都有单独的一条线路与ADSL局端相连，它的结构可以看作是星型结构，它的数据传输带宽是由每一用户独享的。

ADSL和HFC对比表

	上行速率	下行速率	介质	带宽稳定性	数据保密	普及率	可升级
ADSL	640Kbps 到1Mbps	1Mbps 到8Mbps	双绞线	高	有	一般	可以
HFC	400Kbps 到 500kbps	1Mbps 到10Mbps	同轴线缆	低	有	高	不可

从安全性角度来讲，ASDL的优势也是比较明显的。相比较而言，Cable Modem的结构是共享式的，每家用户实际分到的带宽将逐步减少，一般认为Cable Modem所能达到的速率在300-500k；而ADSL则是独享式的，每个用户的带宽不会因用户的增多而减少。因此，从实际带宽上来讲，ADSL占有优势。也恰恰因为Cable Modem采用的是共享式的方式，其安全性比较差，随着电子商务的发展，人们对网络安全性的考虑也越来越多，所以更多的企业和个人都愿意使用ADSL。

从经济的角度来说，ADSL的上网费用比较低。对于一个普通的上网者，每月的上网费加上电话费大约200元，却要忍受那奇慢的网速。而ADSL上网，每月只花150元却可享受最高8M的上行速度，这对用户无疑极具诱惑力。HFC的收费虽然和ADSL相比可能还要低一些，但也十分有限。

在接入方式上，ADSL有两种方式。第一种是在交换端局到用户间直接使用ADSL，利用现有的电话铜线，快速满足用户的宽带业务需求。这种方

路由选择到用户群的光纤终点。每个前端终点要支持500个家庭。从光纤终端节点开始，同轴电缆通过星形体系结构路由到一支线电缆，大概要通过40户家庭，每个都是以这种方式与家庭连接。

HFC使用多路访问技术，上行帧中继传输使用家庭共享有效的逆向波段，另一波段，具有逆向帧中继通道从用户群节点回到前端或交换中心。

在客户端设备有两种终止方法，一种是在房屋外的接口设备，它通过帧中继调制解调器把视频分发给用户，借助同轴电缆和局域网分发视频数据；第二种方法，也是现在正在使用着的，直接把同轴电缆分发到家里，使机顶盒有帧中继的调制解调功能。单个的家庭连接，通过动态的分配帧中继通道和一个打包到机顶盒目的地址而完成。电视网技术用一种同轴电缆系统的广播来发送，传输多个MPEG压缩的视频流，它能提供高带宽并支持数百个同时连接。但正如前面所述，它要有个适应层，以支持VOD所需的双向交互式通讯。

HFC的物理结构

电视网系统通过电视广播信号，是单向的信号。典型的是450MHz的带宽，每个模拟频道6MHz（中国为8MHz），达到70个频道的容量。它是专用并且是非互联的，其网络管理相当简单。电视公司强调广播型的网络，其中准VOD技术仅要求最少的交换，可以数字、模拟混用750MHz的光纤到节点的系统，以便提供更多的模拟频道，并提供有限的随机存取能力的电影点播给用户。

要能双向交互通讯，应当有一条回向通道加进此系统中，再提供数字编码和视频压缩。采用640QAM（正交调制），每6MHz的模拟频道中可得到27Mbit/s的带宽，采用265QAM，可得到不止40Mbit/s的带宽。假定要传输3.35Mbit/s的MPEG-2电影（包括音频、视频和控制数据），目前的系统中每6MHz的模拟频道可提供10个电影流，按此升级的电视网，用光纤环路技术可支持200到1000个用户，750MHz的带宽将按如下方式分配：70个6MHz的模拟频道，共420MHz；430个数字压缩的电影流（300MHz/6=50，50×（8-10）=400-500）。

式已从网络结构上将话音和数据业务流量分离，将数据业务流量从接入部门直接分流到数据网中，从而有效地缓解用户上网对电话交换网络的压力。这种方式还可以根据设备和用户业务需求资费等具体情况，开通ADSL的多种子速率，如限速提供512kbps、384kbps等。

另一种方式是FITx＋ADSL方式。这种方式的光节点靠近用户，铜缆距离较短，线间串扰较小，可以达到较高的传输速率，更为看好的是其可以随着技术的发展而升级到VDSL。

而HFC，则只有通过目前的有线电视网络通过总线网络形式进行共享的方式，将每个用户接到一个类似于总线型以太网的HFC网络上，各个小的HFC网络再以同样的方式接入到一个大的HFC上。

不过使用Cable Modem的HFC宽带技术也不是一无是处。首先，Cable Modem不存在由于电话线质量和串扰引起的开通率低的问题。由于DOCSIS标准的推行，Cable Modem开始采用单芯片设计方案，价格已经开始下调，估计最终有可能降到与目前用于电话拨号上网用Modem相近的水平，所以在设备费用上可能会更易为百姓接受。而利用了目前市话双绞铜线作为传输介质的ADSL带宽的传输技术，其优势是能利用现成的电话网络提供点→点的宽带传输，但也正是这种质量较差的基础成为制约ADSL发展的主要障碍。由于线间串扰，xDSL目前的开通率最多只有20%，传输速率/线路距离在实际使用中也不理想，如要完善，则附加改造费用更是难以估计。

而且基于HFC结构、利用Cable Modem实现宽带接入不仅提供了对Internet的高速数据接入服务，还能提供交互式数字电视服务以及IPphone话音服务。

目前除了中国电信和中国广电的ADSL和HFC之外，还有中国网通、中国联通、中国电通、长城宽带等一批宽带运营商建成的一些其它类型宽带接入网络，但是和ADSL和HFC的规模相比实在是相形见绌，前景堪忧，现在已经有一部分运营商开始准备将目前的用户和网络出售。而在ADSL和HFC之间，似乎也是ADSL更占优势。不过市场瞬息万变，这场在神州大地上打响的宽带接入的竞争之仗，究竟谁能胜出还是个未知数。

电视网的视频分发可能是广播和VOD点到点两种模式的混合。对广播部分而言，机顶盒的功能很简单；对VOD部分而言，机顶盒是个精致而复杂的设备，要提供视频解压缩和高速通讯的功能。对电视广播网而言，从费用、时间和可行性方面的考虑，安装巨大的网关是一个主要的难题。网关主要用于接收从远程主干网来的数据，并构造国家范围内的高速网。

HFC的传输方式

当有线电视网重建分布网以升级现有的服务时，大部分转向了一种新的网络体系结构，通常称之为“光纤到用户区”。在这种体系结构中，单根光纤用于把有线电视网的前端连到200~1500户家庭的居民小区。这些光纤由前端的模拟激光发射机驱动，并连到光纤接收器上（一般为“节点”），通常由电话杆或用户区基座。这些光纤接收器的输出驱动一个标准的用户同轴网。

“光纤到用户群”（光纤到用户区）的体系结构与传统的由电缆组成的网相较，主要好处在于它免除了一系列的宽带RF放大器（用来补偿同轴干线的前端到用户群的信号衰减）。这些放大器逐步衰减系统的性能，并且要求经常维护。一个典型“光纤到用户群”的衰减边界效应是要额外的波段来支持新的视频服务，而现在已经可以提供这些服务了。在典型“光纤到用户群”的体系结构中，支持标准的有线电视网广播节目选择，每个从前端出去的光纤载有相同的信号或频道。通过使用无源光纤分离器，以驱动多路接收节点，它位于前端激光发射器的输出处。

“光纤到用户群”的有线电视网系统可利用单个输出光纤以重用交互服务的带宽。例如，在节点1的10频道和节点2的10频道是不同的节目或数据，这种重用适合中等规模节点（一般要少于1000个通过的用户），从光纤的安装上增加系统的可用带宽，将在最大程度上升级有线电视网系统，以便把单个的波段分配给每个交互式服务的用户。宽带分布网体系结构，把光纤用于从交换中心或前端到用户群的远据离传送，结合同轴电缆下载到单个用户，就如通常所说的“混合光纤同轴电缆”。

国内部分网络安全网站志

江苏 天宇

现在，每天都有数不清的公司和个人加入到Internet中，而Internet本身也成为世界上最为庞大甚至无法确切统计的互联网络。它是一部真正的百科全书，信息的海洋令人们沉浸其中而流连忘返，它给人们带来了无尽的便捷，拉近了每个人的距离，把地球缩成一个村落，大大提高了工作效率。但是每个网络用户又都面临着严峻的安全性问题，如存在网上的信息可能被非法调用、复制和篡改等。网络中潜藏着无数危机和陷阱，对于网民来说，提高自己的网络安全意识、学会保护自己已成了当务之急。可是、多数网络用户领略到的只是奇妙的网络风景，对网络安全则是所知寥寥。了解安全知识是很多人的渴求，现在就让我们开始一个网络安全之旅吧。

中国信息安全论坛

http://www.chinafirst.org.cn

这是受中国国家信息安全测评中心委托，由上海金诺网络安全技术发展股份有限公司开设的国内信息安全领域规模大、资料全、具有权威性的信息安全门户网站。

进入网站后，可以先到“政策法规”一栏去看一看，上面刊登了《中华人民共和国计算机信息系统安全保护条例》、《计算机信息系统安全专用产品检测和销售许可证管理办法》等许多有关网络、电子商务的法律法规，这些内容可以进一步规范自己的上网行为，做到上网时“有法可依、有法必依”。



中国信息安全论坛站有很多有关拒绝服务、入侵检测、防火墙、访问控制……的网络安全工具软件。这些软件都不很大，附有简单的说明，并且还存放着全国最大的网络安全漏洞库和全国最大的病毒库，真是“够黑的”。如果你是一位技术高手，还可以到技术文档一栏去发表自己的技术性文章，亦可阅读其它文章。这些技术性文章介绍了许多怎样通过NetBIOS入侵、怎样结合漏洞进行远程攻击、怎样防黑……

看了这个站的一些内容，有人会疑惑究竟在教人“防黑”还是在教人“做黑”。不过话说回来，想“防黑”，必须把握住技术上的真谛才行，黑不黑由一个人的人格来决定。

安络科技

http://www.cnns.net

深圳市安络科技有限公司是以开发网络完全产品和综合服务为主导的高科技企业。它创办的网站页面以黑色作为底色，看上去比较酷，内容包括：产品介绍、专家检测、安全评估、安全分析、系统漏洞、案例分析、安全工具、安全焦点、安全论坛、行业新闻等。



安络公司通过自己的网站——全世界首家网

络安全在线评估系统，为用户提供网上主机即时安全检测服务，只要提交主机的IP地址，系统就会自动对这台主机进行全面的安全检测，在5-10分钟内便可以www报表的形式把已知的漏洞及弱点显示给用户，同时提供详细的修补方案。安络公司的服务还包括提供网络入侵检测系统即网警，可以对多台主机进行安全监测；专家检测、应急小组服务，即提供一次性的评估、会诊等手段，或处理突发事件等服务；提供最新的安全资讯以及安全的电子商务应用基础平台、网络安全软硬件销售等。

安络公司不断地跟踪世界最新黑客技术，通过为客户提供预防各种黑客攻击和网络安全威胁的手段，协助客户发现已经发生的网络入侵活动和阻止正在进行的网络威胁等，从模拟攻击者的角度对企业网络进行全面实用的安全评估，达到全面完善的安全防范效果。

安络公司设有专门小组24小时追踪世界最新的黑客技术和网络安全漏洞消息发布，最新漏洞模块可以在一小时之内增添到数据库里，并分析处理提供有效的解决方案和安全建议，使用户系统获得对最新黑客攻击的免疫能力。

中联绿盟信息技术公司

http://www.nsfocus.com

中联绿盟信息技术（北京）有限公司成立于2000年3月，是国内专业从事网络安全服务的高科技企业，致力于网络安全技术研究、网络安全产品开发，提供以网络系统入侵检测、操作系统安全、网络服务安全、程序安全为重点的整体网络安全方案，并协助建立严密的网络安全制度，提高国内的网络安全水平，为客户提供强有力的安全保障。



它所创办的网页主色调为绿色，看上去生机盎然，体现出网站创办人很强的环保意识。

绿盟网办得比较好的是它的绿盟月刊，每期包含有业界动态、安全新闻、最新漏洞、技术专题、工具介绍、安全文摘、专题报道、安全资源等栏目。每个栏目都包含了大量的内容，制作水准较高，丝毫没有其它网络电子杂志的那种粗糙感。

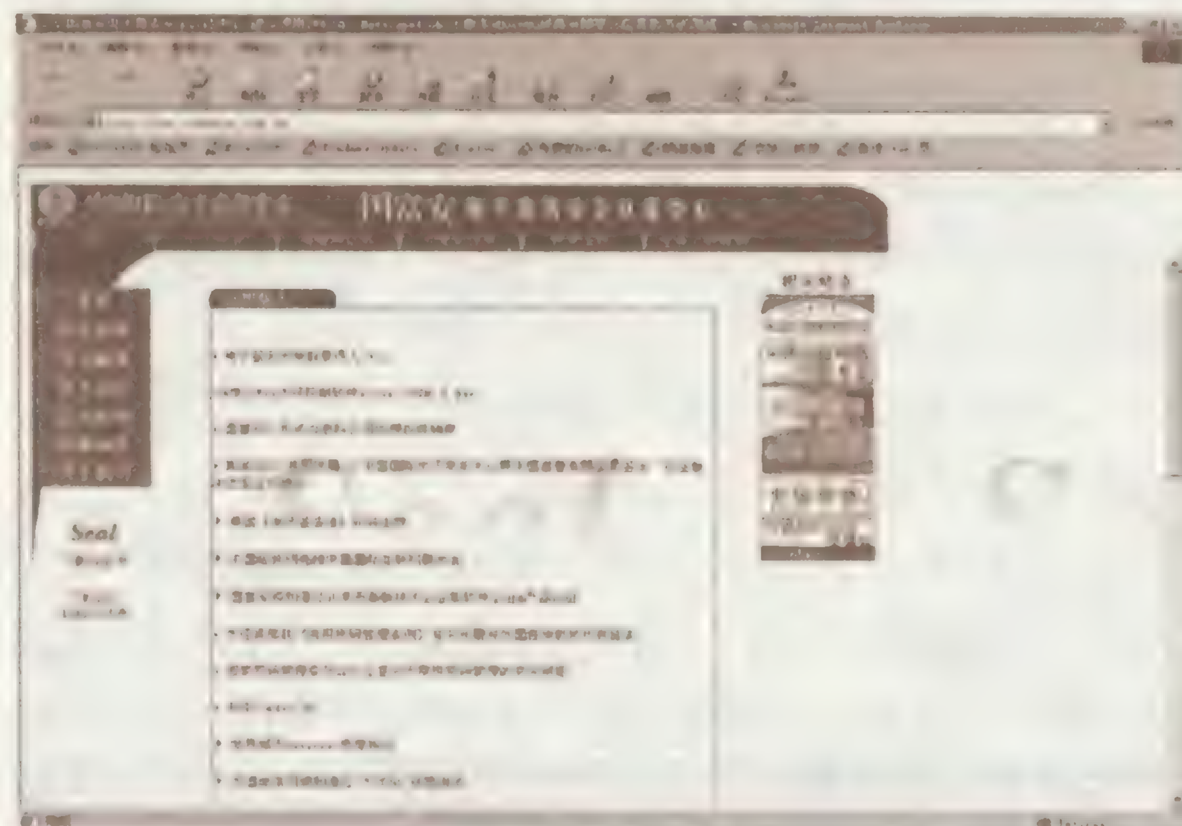
防毒天地一栏除了可以下载一些防毒软件和防毒软件的升级程序外，它还破解了最新病毒的传播途径、感染步骤、解决方案，在相当程度上使病毒不再显得那么可怕。

此外，绿盟网站还提供了在线扫毒的功能，并附有详细的使用说明，这对于没有安装防毒软件的计算机用户来讲可算是一个福音吧。

国富安电子商务安全认证中心

http://www.cacenter.com.cn

国富安电子商务安全认证中心即国富安公司，是中国国际电子商务中心下属的专业从事电子商务及信息安全的高技术公司，根据国家“金关工程”网络发展的需要，负责建立、维护、管理、运营中国国际电子商务安全认证中心，并向社会提供数字证书服务。公司还提供电子商务应用系统集成、计算机安全系列产品开发和销售、技术咨询及培训、开展国际技术交流与合作。



此网站以技术和应用的不断创新为基点、客户至上为准则，为客户提供先进的技术、可信的产品及优质的服务，积极引导和帮助客户进入安全电子商务时代。

国富安公司开发的“电子商务安全认证系统”为国家“九五”攻关项目，1998年完成，1999年初通过国家科技部和国家密码管理委员会鉴定，并获公安部安全产品销售许可证。这是我国第一个自主开发、

（下转62页）

今天的网络与昨天的汽车·网络人的命运

北京 裴维玲

自网络行业开始大裁员后，我的朋友都因为我在网络公司工作而对我充满了同情。他们小心翼翼地不在我面前谈论下跌的网络股市及大幅裁员的消息，就像那些二流电视剧里对待不知道自己已经患了不治之症而只能活3个月的配角一样，见了面只是含糊暧昧地问："最近怎么样？还好吗？"

而当我一脸无辜地告诉他们一切都很好时，几乎可以听见他们心里为我流泪的声音，"你看，明明这么惨了，还能强作欢颜，她真坚强！"

为了避免造成对网络人更多不必要的同情，或者以为网络人都有着超人的意志，或许可以借用一个过去的实例来看网络行业的未来。

我大概不是世界上第一个将今天的网络行业与一个世纪前汽车工业刚兴起时拿来相提并论的人，但对像我这种头脑简单的人倒是个很好的比喻。就像现在的.com百家争鸣一样，汽车在当年刚发明时，美国在短时间内蹿起了上百家汽车制造商，好像一夜之间四个轮子的汽车即将把人类文明带进一个全新的时代一样。当时与汽车无关的股票突然都黯淡失色，甚至有人开始忧虑火车的未来。但随着市场的竞争，不过十几年，以前的大部分汽车厂牌都很快消失了，只剩下以福特为首的几个厂家。就在这时，又有些人担心起汽车只是花俏的玩意儿，很快就会昙花一现。但到今天人们都知道，汽车既没有取代火车，也没有消失，而是变成了整个运输系统中的一个重要部分，人们恐怕无法想象，如果没有汽车，我们每天的生活会变成什么样。

高科技产业就是如此。

在初期人们以为网络业是一个独立的全新产业，所以十二分热度地尽情创造，甚至过度渲染它的价值，让与网络无关的人深感威胁。直到有一天，泡沫被戳破，人们终于承认网络只是传统产业极为聪明的延伸，就像人们需要汽车将货物运到火车与轮船无法到达的地方一样。在这之后，网络将会顺利地融入各行各业，变成像汽车那样重要的角色。当然，到了那个时候，市场也会自然地区分出买敞篷车的客户和买高级轿车的客户，而这种市场的细化，显然在市场上只有福特T型车的事（或只有微软OS系统的事）是不可想象的。对于这点应该放轻松一些，如果汽车工业要花上一个世纪才能成熟到今天的规模，那么给网络产业三五年时间来调整，应该不过分吧？

在这段从毛毛虫变成蝴蝶期间，一时失去游戏场的网络人才面临的命运是什么呢？很多人以为，美国的网络公司发展减缓，股价下跌，造成了经济衰退，那些一夜致富的"前网络新贵"们一下子由红转黑，如今一定过着水深火热的生活。虽然有些人抱着同情的态度，也有一批没赶上.com热潮的人似乎在幸灾乐祸，但每个曾身为这股洪流中的一分子的人却一点都看不出有什么值得同情的地方。

很多在这段科技热潮期间加入网络产业的人，原来就不属于这个圈子，只是像19世纪中被淘金热引到旧金山的各路好汉，一时间被听说来的好运吸引，不顾一切地加入淘金的行列。但这些人如果不是专家，通常在尝试一段时间后，从哪里来还会回到哪里去。与淘金不同的是，经历了在网络业的几年拚搏，这些原来是医生、律师、出版商、设计师（或各种其他专业）的人，将会带着对科技和网络的理念回到他们的世界，将网络的理念顺着其自然的脉络继续发展下去。同理，这也是为什么在福特T型车之后，如今会有专门载客的大巴士，也有专门拖吊违规车的拖车，而这两种车，虽然引擎和轮轴的概念基本相同，但对于纯粹的消费者而言，巴士和拖车无论在外形还是功能上，几乎都没有相似的地方，这就是T型车的概念在不同产业中细化的结果。

正真需要担心的，是一些"生为网络人，死为网络鬼"的高科技豪杰们。2001年5月12日的温

哥华太阳报（Vancouver Sun）就有个专题探讨这些被裁下的网络人都在做些什么。出乎意料的是，这些离开工作岗位的年轻人并没有束紧腰带，每天蓬头垢面地按着报纸的招聘广告打电话寄简历参加面试。这些人对突如其来的悠闲显得十分喜爱，纷纷去环球旅行、登山探险、航海，或缓下脚步，实现那些一直想要实现的个人梦想，花一花前几年辛苦挣来的钱，并耐心地等待那些恼人的公司财务危机平息。正因为年轻，他们对自己的能力也有一定的自信，所以并不急着再度投入不分昼夜的工作，因此，今年以大自然与户外活动为自豪的加拿大，旅游业不但没受经济发展减缓的影响，反而更加蓬勃。

我有一个同学，在.com蓬勃发展时，和许多同年龄的年轻人一样，兴致勃勃地辞去了原来的高薪工作，成立了一个自己的网络书店。过了一年后，虽然没有奇迹出现，但他的小店也被几家大公司相中，连人带公司一起卖了个不错的价钱。网络泡沫化后，这家大公司纷纷裁减人员，我的这个同学也卷起包袱回到了原来的单位，若无其事地“复员”了，继续信心饱满地敲键盘。但是现在他除了会跟着其他人一窝蜂地将单位“e化”，想必还有更成熟的点子。目前唯一让他担心的，只是能不能在埃及金字塔里的密道对游客封闭以前到金字塔去一趟。

还有一个在澳洲的朋友，他在一家国际知名的网络公司工作，随着美国股市的下跌，他的公司在全世界裁员1/3，大家认为他的日子应该很不好过。结果他在E-mail中告诉我他的万全计划：如果被裁员，他可以把房子卖掉，避免付贷款的压力，然后把卖房子的钱存入银行，带着遣散费到中南半岛去旅行6个月。因为有卖房子的钱在，他可以在旅行回来后，再慢慢地找工作；如果没被裁员，他则按每年的惯例，连休6个星期的假，到什么地方去旅行。这期间他可以把房子以每礼拜一二百美元的价钱租给留学生，这样一来，在无薪休假期间，他不但可以付贷款，还有人帮他照顾房子。所以无论公司下一步人事动向如何，他都不用太操心。

看来，对网络行业发展减缓真正忧虑的只有老板和投资人而已。

（上接60页）具有自主版权的安全认证系统产品，而且依托中国国际电子商务中心以及中国国际电子商务网。

国富安公司已成功推出SEAL（Security Electronic Authorization Link）系列安全认证产品：电子商务安全认证系统、SEAL开发工具包、SSL安全代理。

国富安公司针对电子商务时代客户的需求，投入了大量的资源致力于电子商务及安全认证技术、产品和解决方案的研究、开发和应用。其研究成果和独到的运营经验使他们能够向客户提供技术、产品、解决方案、支持、培训、咨询、应用等系列服务，帮助客户实现其电子商务及安全目标。

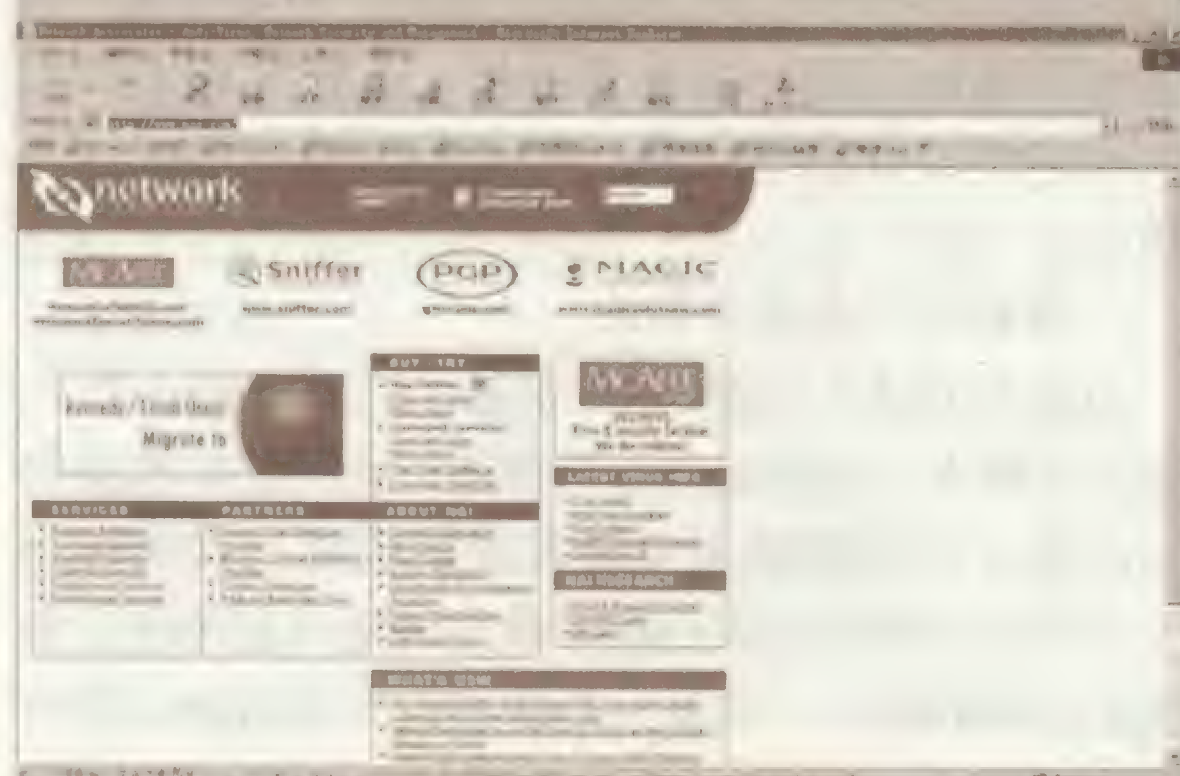
国富安公司是理想的合作伙伴，可为外经贸进出口企业、金融服务业、外汇、海关、税务、政府机构、公共事业及广泛的商用领域提供面向电子商务安全认证的全面解决方案、数字证书的服务、技术咨询及培训、系统支持和集成服务以及企业PKI产品的开发和服务。

如果你的事业是和电子商务有关或者对此感兴趣，那非得来此瞧瞧不可。

Network Associates

http://www.nai.com/

这是一个英文站点，它提供新一代Internet和Internet的保护技术，提供那些基于Win95和NT的软件，从而使你清楚知道你的网络在不受侵扰的状态下的工作。该站点包括对新一代网络安全产品的介绍、产品的最新消息、产品质量认证等，尤其详细介绍了由MEMCO软件公司出品的防火墙“Sessionwall-3”和“Firewall-1”。Sessionwall-3采用新一代Internet和Internet的保护技术，提供空前水平的网络应用智能技术、执行技术、适应性技术和易操作性等技术。



应用心得

您的Windows"软驱动"了吗？
——常用多媒体文件驱动程序的安装

天津 韶亚军

使用过Windows的人对驱动程序一定不陌生，因为它是硬件赖以正常工作的必要条件。但是您知道吗，在Windows中有些软件也需要驱动，尤其是那些多媒体格式的文件，如果在Windows下不"驱动"的话，也会无法使用。本文将常用多媒体格式文件驱动程序介绍一下。

1.AVI 文件

我们知道，在Windows下播放AVI文件是需要相应的AVI驱动程序支持的，而目前市场上AVI文件的格式非常多，在PC机上就有Cinepak Codec by Radius、Intel Indeo(R) Video R3.2、Microsoft Video 1、Microsoft RLE、Microsoft H.263 Video Codec、Microsoft H.261 Video Codec、Indeo_ video 5.04、Intel Indeo(TM) Video Raw等几种压缩格式，这样就使得一AVI在不同的环境中不一定能够播放。不过有了Animator Studio后一切都可以解决了，我们要做的工作是只要将它的安装盘带在身上，如果发现对方机器上不能播放您的AVI动画时，只需安装一下Animator Studio，一般的AVI格式文件就都可以播放了（尽管Animator Studio是一个16位的软件，但是经过笔者试验，在32位的Windows同样有效）。

2.MPG 和DAT文件

视音频动画文件一般包括FLC、FLI、AVI、MOV、MPG等格式，其中MPG格式的文件压缩率是最高的，但是，有时候我们在Windows下播放MPG文件时系统会提示我们无法找到其驱动程序而造成无法播放。其实，我们只要此时在机器上安装Xing MPEG驱动程序即可正常播放。另外我还要告诉大家一个小的技巧，在VCD光盘中Mpegav文件夹下的文件是DAT格式的，它与MPG格式的文件只是文件头上有一些不同，我们只要将它拷贝到硬盘中，再将它改名为扩展名为MPG的文件即可被MPG播放程序接受并正常播放。

另外，一般MPG文件的压缩标准是依据MPG3来的，对于新出来的MPEG4，我们只要安装Windows Media Player 7.0及其以上版本（微软公司网站有下载）或超级解霸金白版2000+即可安装它的驱动程序，从而在Windows下使用。

3.FLC、FLI、CEL文件

FLC、FLI、CEL文件是AutoDesk公司在DOS平台下开发的动画文件标准，虽然它同屏幕仅能支持256色，但是它以其小巧、灵活的文件格式而被大多数多媒体程序所支持。但可惜的是，在Windows中无论如何也无法播放！其实，只要我们找到方正奥思（不管是体验版本还是正式版本均可），并将它安装到自己的计算机中，即可在媒体播放器的"设备"菜单下找到"Autodesk Animation"项，点击它即可打开FLC、FLI、CEL等3种格式的文件，并能够正常播放了。安装了此驱动程序之后，以后所有的Windows程序就都能够播放FLC、FLI、CEL文件了。如我们在未安装此驱动程序之前，打开3D MAX，选择"File"\"View File"命令时，都会弹出Windows的媒体播放器，并告诉Windows不支持该格式。现在已经一切OK了！由此可见，方正奥思的安装程序安装了Windows下的FLC驱动程序，后经笔者试验，即使是测试版的方正奥思也提供该功能，并且将方正奥思卸载掉，安装的FLC驱动程序也不会丢失，我们就这样轻易地捡到了这个"宝贝"。

4.Flash 文件

由于目前世界上多媒体技术发展非常快，现在网上的Flash动画随处可见，但是，众所周知，

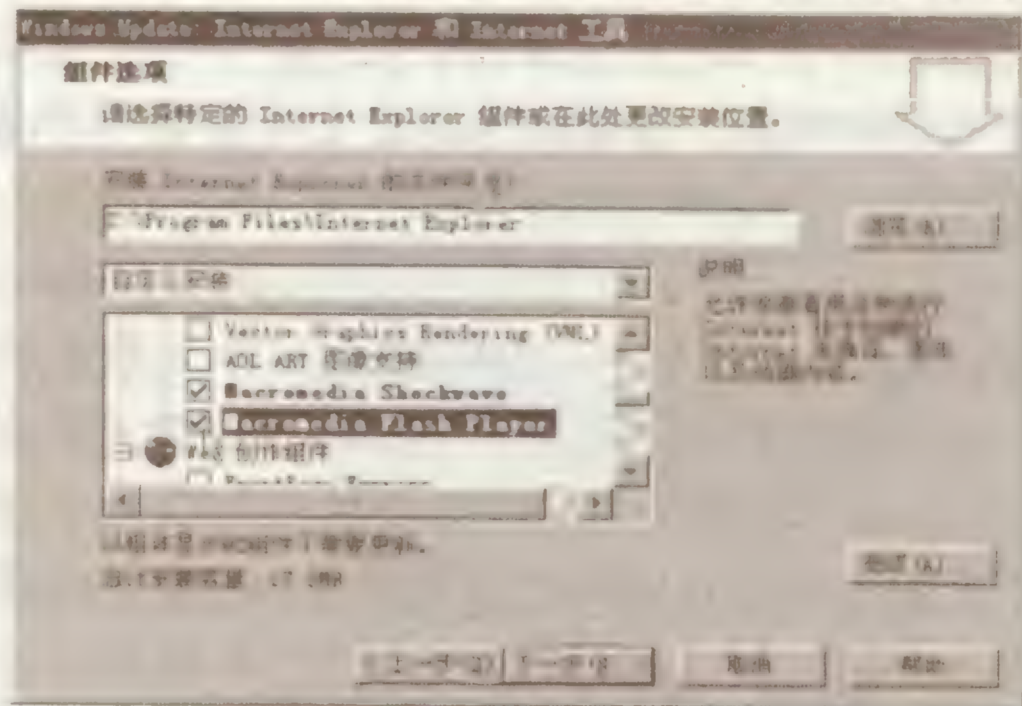


图1

要使浏览器能够顺利地播放Flash动画，必须安装其驱动程序。尽管它的驱动程序在http://www.macromedia.com上有下载，不过，一般它们的个头都比较大，下载需要很长时间，要花费许多银

子，而且要想把下载回来的安装程序拷贝给朋友时也不方便。其实，经笔者试验，只要我们在安装Internet Explorer时选择“最小化安装或自定义安装”，如图1 所示，并选中Macromedia ShockWave和Macromedia Flash Player两个选项组件，再重新启动计算机就可以正常地浏览这些多媒体元素了。

另外，在AuthorWare中插入Flash对象后在别的机器上无法播放也可以通过此法来解决。此外，在IE中还有许多诸如Web发布向导、FrontPage Express、Microsoft Chat 、Microsoft Netmeeting、Windows Media Player、Real Player（可观看电影、收听声音）等组件可供安装，如果您的系统出现了某一类多媒体格式的文件不能够识别了，请试着使用这个手头上立刻就可以找到的工具试一试。

5.QuickTime 文件

Apple公司的Quick Time电影已经是大名鼎鼎了，但它并不是Windows中标准的多媒体文件，要正常播放它也需要其驱动程序的支持，其目前最高版本为4.0 。要安装Quick Time可以到市面上的一些光盘上找到（该驱动程序免费分发）或者到它的老家http://quicktime.apple.com/ 上下载。

6.MP4 文件

现在正在兴起一种MP4声音文件，它提供了比MP3更高的压缩率，而且音质也基本保持不变，很受大众的青睐，目前已经有MP4光盘出现了。MP4光盘非常特别，它只要一插入就自动启动自己盘上的Winamp来播放MP4声音文件，但是如果将这些MP4声音文件拷贝到硬盘上，再打开Winamp怎么也放不了，难道它采取了加密技术吗？其实，经过笔者的摸索，播放MP4声音文件需要一个动态链接库插件——“in_mp4.dll ”（可以从http://www.freeshine.com/vqf/soft/plug/plugin/mp4plugin.zip 下载）。您只要到MP4光盘上找一下，再将它拷贝到您机器的Winamp安装文件夹下的Plugins子文件夹下就可以播放MP4文件了（当然了，您也可以将MP4光盘上的Winamp软件连同文件夹一同拷贝下来，并命名为MP4 Player，这样就更加方便了），下次在还MP4光盘前务必将自己“升级”过的Winamp早一点儿刻录到CD-R上去，可别让这个宝贝给“跑”了。

7.DirectX

对于DirectX的重要性，我想游戏玩家们一定比我还要清楚，在Windows中安装DirectX驱动程序后有利于视频加速。DirectX目前的最新版本为8.0 ，在许多游戏光盘中都有，如果实在找不到，请到http://www.microsoft.com 上下载回来安装即可。不过，笔者要提醒您可得下载其简体中文版。

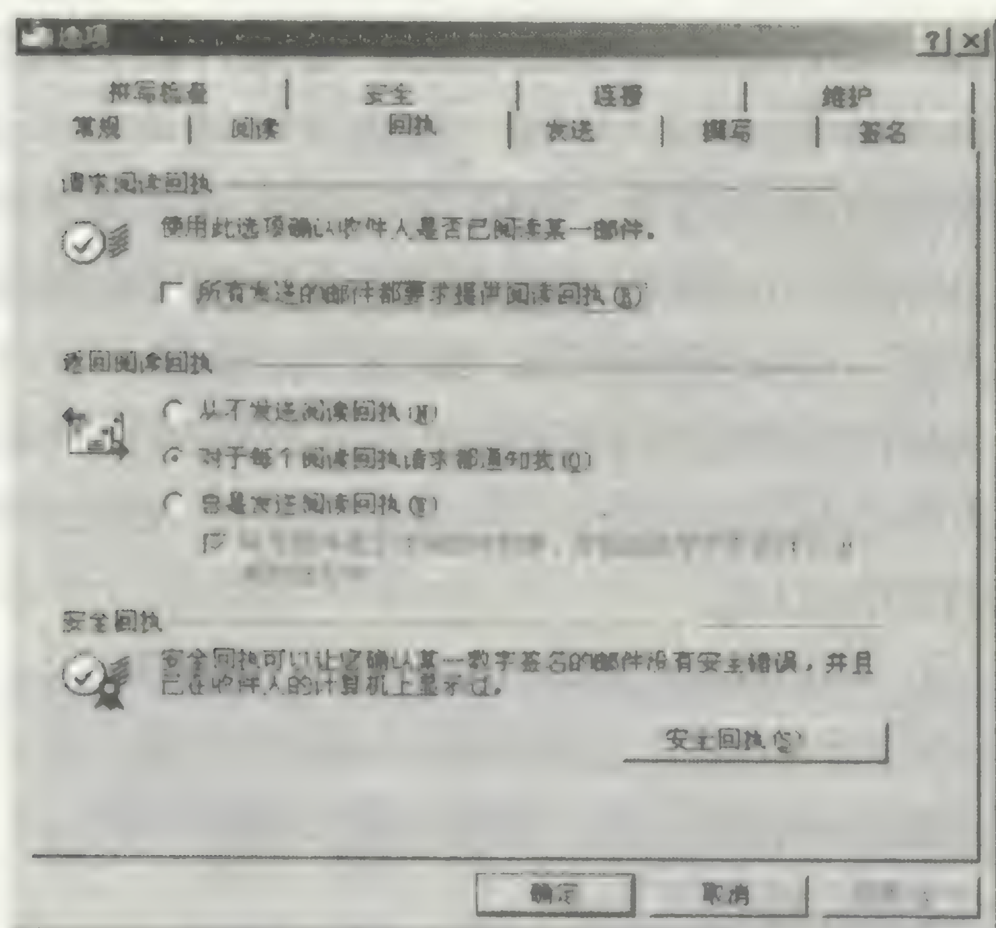
Outlook使用的几个技巧

天津　彭艺骞

电子邮件比特快专递和邮寄要快得多，一般几分钟或几个小时就可到达。与邮局、特快专递和传真相比大大地节约了费用。因此，越来越多的人开始选择使用电子邮件与别人进行联系和交流，以提高实际的工作效率。但不可否认的是，我们在享受电子邮件给我们带来迅速方便的同时，也或多或少地受到一些困惑，例如发送大容量信件的时候，速度非常缓慢，或者根本无法直接发送大容量信件。对这样的问题，我们该采取什么办法，来尽量提高大容量信件的发送速度呢？下面笔者就把自己在实践中的一些使用技巧整理成文，仅供大家参考。

一、让普通邮件成为挂号信

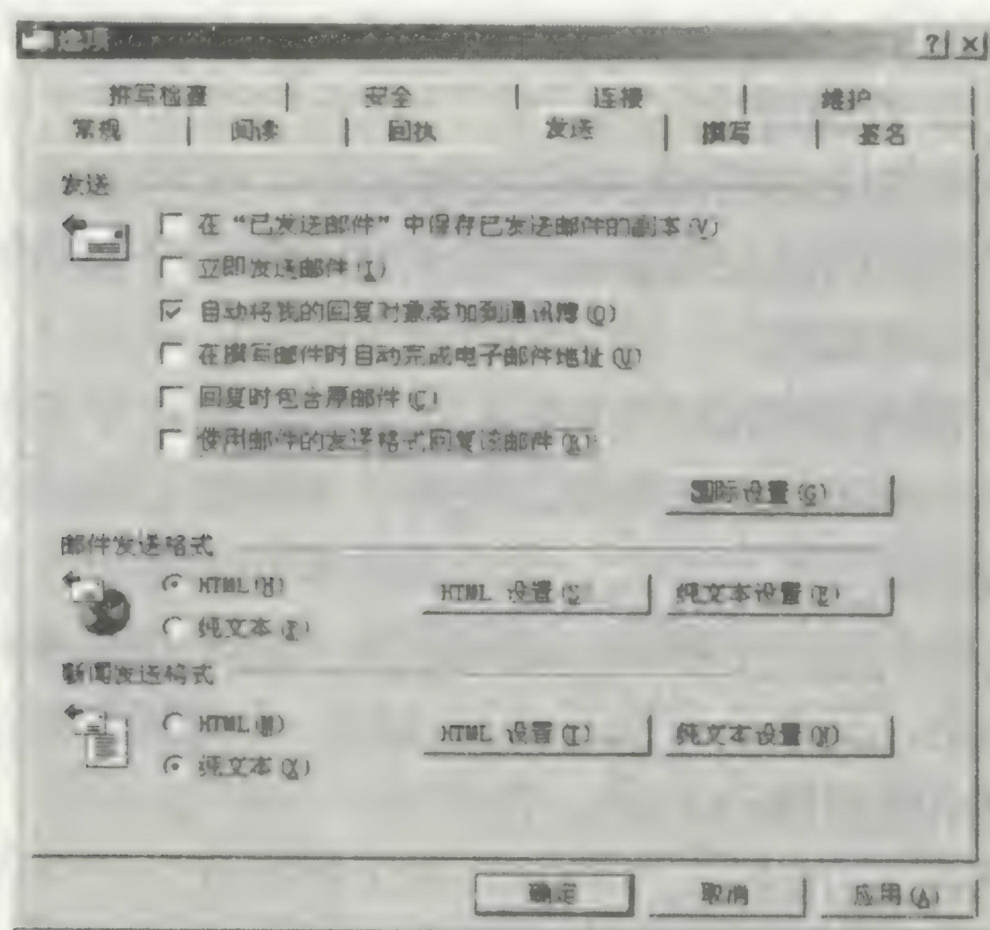
如果待发的大容量信件非常重要，而且要在指定的时间内发送给接收者，单纯发一封普通的信件说不定还不能达到目的，由于目前网络带宽的问题，信件丢失是一件很正常的事情，那么如何才能确保重要信件准确地被传送到收件人手中呢？有人通过重复寄发，利用不同的信箱寄发等方法来实现，但这样的方法效率很低。现在Outlook升级以后，我们就可以把普通邮件变成挂号信了，从而可以准确高效地把信件发送到对方手中。其具体的实现步骤为：首先打开Windows Me中的Outlook启动界面，接着用鼠标单击菜单栏中的工具菜单项，并从弹出的下拉菜单中选择选项命令，在弹出的选项对话框中选择“回执”标签，接着我们就可以看到一个与回执有关的标签界面，在该界面中我们可以发现，回执功能只有在对方收到了我们的邮件并打开以后才发挥作用，如果我们发出的邮件有回执要求，对方即可作出相应的答复。这就类似于我们寄发了挂号信，要收信人看信并签字画押后再寄回回执。只要收到回执，就说明自己的邮件已经送达并且对方已经看到了，至于具体的回复与否就看邮件的具体内容、要求和对方的理解了。



二、自动添加地址

通讯簿可大大提高邮件地址输入速度和准确性，为此，Outlook Express可将地址加入通讯簿。如果我们要有选择地进行添加，可打开收到的邮件，用鼠标单击“工具”→“将发件人添加到通讯簿”。

如果你要对所有回复邮件地址进行添加，只需单击“工具”→“选项”命令，选中“发送”选项卡中的“自动将我的回复对象添加到通讯簿”，此后所有通讯簿中没有的E-mail地址均被加入通讯簿。



三、选择出口速度快的ISP

我们在发送邮件时，可以在任何一台连接到因特网上的主机上进行，不过因特网上每台主机访问和浏览信息的速度都不相同，如果我们连接到的ISP出口带宽比较宽松，那么所有连接到该ISP上的主机访问信息的速度就可能很快，相反如果计算机是与一家出口速度很慢的ISP连接的，那么使用这台计算机来发送信件或者是进行其他形式的访问时，速度将很缓慢。

四、最好使用ISP邮箱发送大容量信件

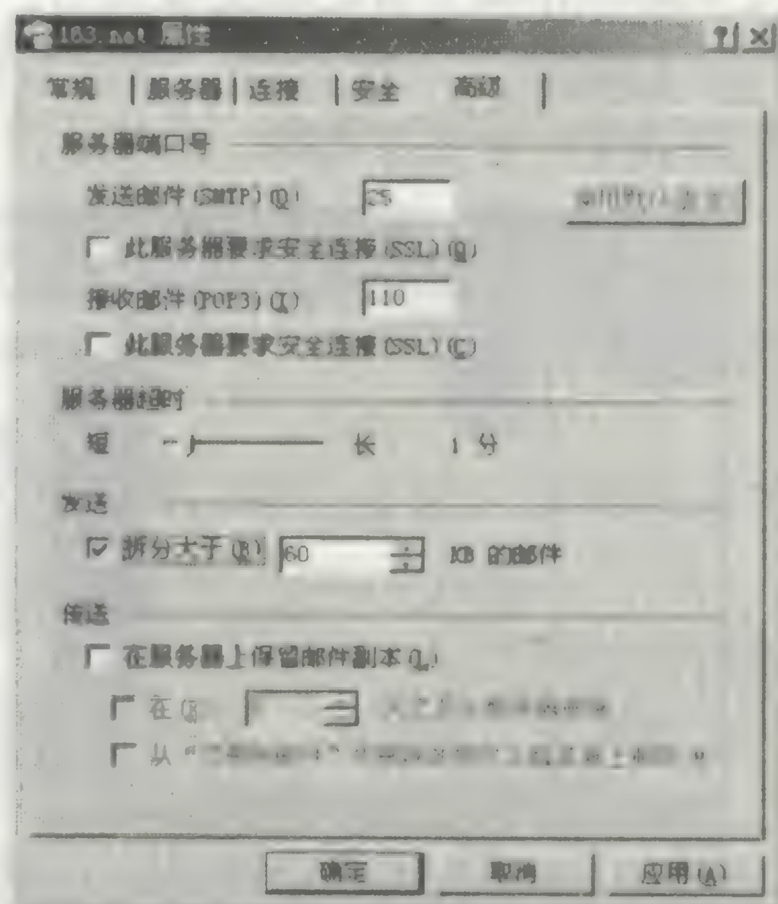
由于大容量信件发送的时间可能会很长，如果使用一家免费电子邮件来发送大容量信件时，可能需要花费很长的时间才能完成，一旦在邮件发送的过程中遇到信息堵塞的情况时，就可能发送不出去，这样就有可能使已经发送出去的信息也“一同无效”。那么怎样才能有效地防止大容量信件在传送的过程中出现中途掉线现象呢？一般来说，我们在发送邮件时，可以将发送信件的服务器设置为自己的ISP的邮件服务器，这样我们就可以确保大容量信件能直接快速地被传送发件服务器上，然后再通过发件服务器把邮件转发到指定的信箱中，笔者经过试验发现，这种方法能明显改善发件速度。

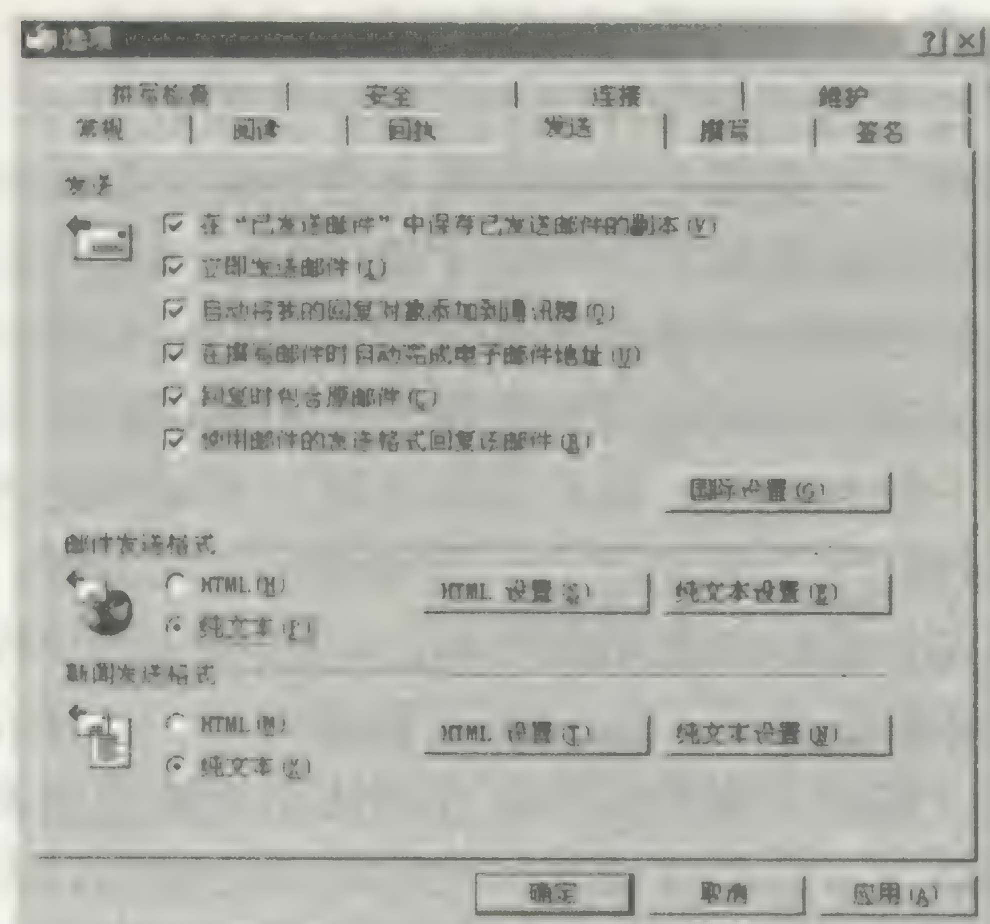
五、将大容量信件进行压缩

在带宽一定的情况下，传送的信息容量越小，传输的速度就会越快，反之如果发送的邮件信息量越大，发送和接收邮件的时间就越长，且每个邮箱的最大容量可能还会受到限制，因此在发送之前最好将邮件压缩。我们可以先用WinZip等压缩软件对邮件的附件进行压缩，然后把压缩后的附件按照常规的方法发送出去。

六、拆分大容量信件

如果大容量信件在用专用的压缩软件压缩之后仍然很大，这时可以将大容量信件进行拆分处理，让一个邮件分解成几部分传送出去，以防止传送时前功尽弃。在拆分时，我们既可以使用诸如FileSplit的专用工具来将大件分割成小的邮件分期发送，也可以使用Outlook Express中的内置分割功能来实现拆分功能，具体操作方法是：在邮件收发界面中，用鼠标依次单击菜单栏中的“工具”/“帐户”命令，然后选择“属性”命令，随后程序将出现一个属性对话框，在该对话框中选择“高级”标签，并在该标签下选择“发送”下的拆分邮件，并设置好拆分的最小单位，这样就可以实现在发送大容量信件时分批将邮件发送出去的功能了。





七、尽量使用文本方式来发送信件

如前面所述，由于网络传输速度很慢，发送大容量信件不是一件容易的事情，可能会出现掉线的现象。为了避免这种麻烦，我们在编写邮件时，应该采取文本方式，尽量缩写邮件尺寸的大小。设置邮件的发送格式时，我们可以按照如下步骤来实现：首先打开邮件收发程序，用鼠标依次单击菜单栏中的“工具”／“选项”命令，在弹出的对话框中选择“发送”标签，在随后出现的标签页面中，将“邮件发送格式”选项选中就可以了。

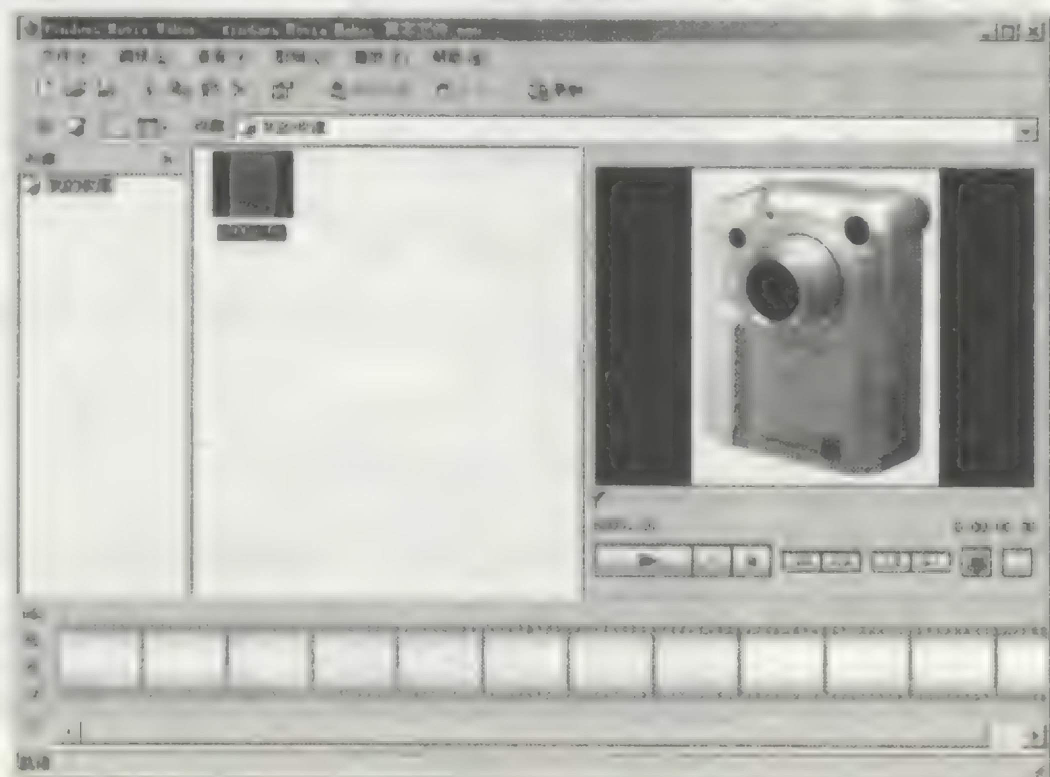
注：本文使用的插图均在Outlook Express 6.0版本中截取。

Windows Movie Maker使用心得

浙江　杨帆

随着电脑的普及和数字化设备的涌现，现代家庭中，电脑的地位越来越高。我们已不再满足于单纯地用电脑打打字、上上网。目前，摄像机、视频头和数码相机已经走入了百姓家中，我们可以通过电脑制作属于自己的影像资料，如VCD。

说起制作影像资料，大家可能还比较陌生，觉得似乎十分高深莫测。其实，并没有你想象的那



样复杂。我们制作普通的视频、音频片断，只需用到很少的专业知识，使用一般的软件就可以完成。而如果你想加入特效，制作出一些具有专业水准的“电影大片”，就只有使用很Professional的软件了。当然，这已超出了本文讨论的范畴。

现在笔者想和大家聊的，是使用Microsoft Windows Millennium中自带的Movie Maker制作简易片断的方法。

一、Windows Movie Maker 的界面

Movie Maker的主界面分为4个区域，和一般的Windows程序一样，有着标准的操作规范。

1. 工具栏

使用工具栏快速执行一般任务操作，它可以代替菜单的一些功能。

2. 收藏区

使用收藏区对你录制或导入的音频、视频和静止图像内容进行整理。

收藏区中显示你的收藏。收藏按名称排列在左边的窗格中，而所选收藏中的剪辑显示在右边的窗格中。剪辑包含在收藏中，可以将剪辑从收藏区拖放到工作区中当前的项目，或拖放到监视器立即进行预览。一个剪辑仅表示一个原始素材文件，这样，Windows Movie Maker就可以识别并使用这个文件了。

3. 监视器

使用监视器来预览视频内容，其中包括一个随着视频的播放而移动的搜索滑块和用于播放视频的监视器按钮。

使用监视器可以查看单个剪辑或整个项目，可以在将项目保存为电影之前，对其进行预览。你可以使用导航按钮在一个单独的剪辑中移动，也可以在整个项目中移动，还可以使用其它按钮执行多种功能，例如全屏观看电影或将一个剪辑分割成两个较小的剪辑。

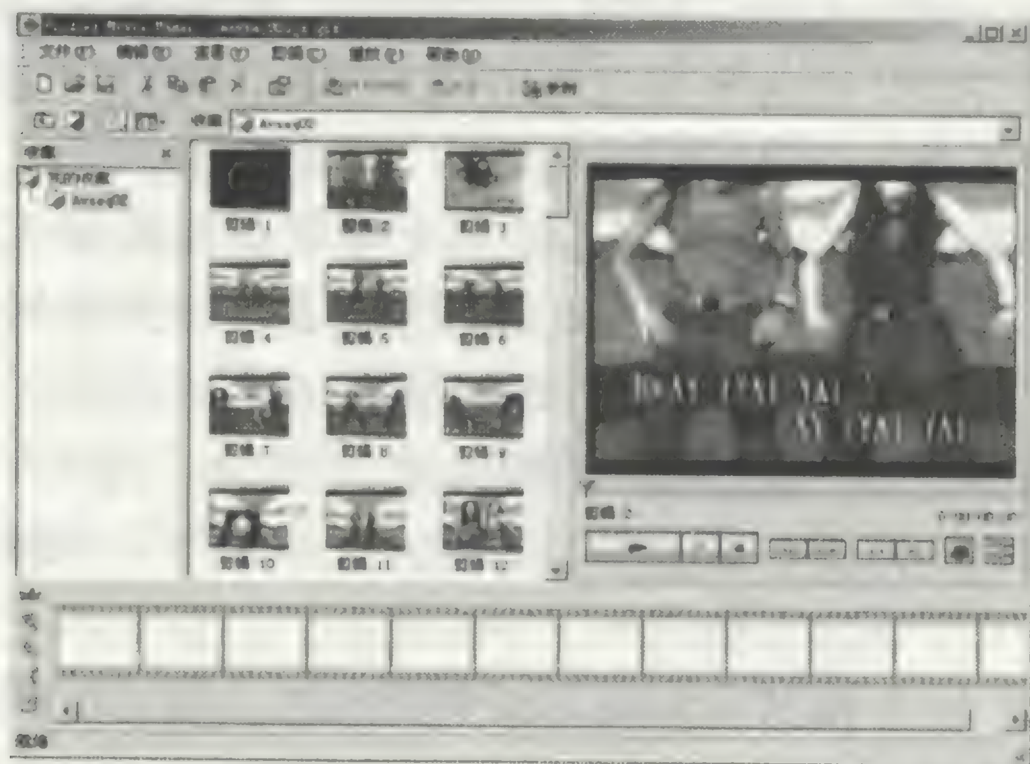
4. 工作区

工作区是制作和编辑项目的区域。制作完成后，可将项目保存为电影。工作区由情节提要和时间线两个视图组成，使你可以从两个角度来制作电影。

（1）情节提要视图：它是工作区的默认视图。在这个视图中，可以查看项目中剪辑的排列顺序，而且如果需要的话，还可以容易地对这些剪辑进行重新排列。可以在监视器中预览所选剪辑，或者单击工作区中的空白区域来预览当前项目中的所有剪辑。与时间线视图不同，你添加到当前项目中

的音频剪辑不在此视图中显示。

（2）时间线视图：使用时间线视图来查看或调整项目中剪辑的时间选择。可以在两个相邻剪辑间建立同时淡出及淡入过渡。使用时间线视图中的按钮可以执行以下任务：更改项目视图、放大或缩小项目中的细节、录制解说或调节音频级别。要将剪辑中多余的部分剪裁掉，可使用剪裁手柄，它将在选中一个剪辑时显示。



二、制作与改进视频素材

要制作出一流的资料文件，素材质量的好坏是至关重要的。虽然电脑可以对素材进行一定的加工处理，但出于方便和自然考虑，我们应该在提取素材的时候就尽可能地使用高质量的源文件。

1. 背景

如有可能，在录制视频时使用静止的背景。如果需要在移动的背景前进行录制，应尽量缩小景深，从而减少背景中的细节。缩小景深或缩短聚焦范围会使背景变得柔和，有助于减少帧与帧间变化的数据量。要缩小景深并使背景变得模糊，可使用较暗的灯光并将录制主体移近镜头，或将录制主体远离镜头再使用一个远距镜头放大。

2. 灯光

提供适当的灯光照明，使用柔和、漫射和恒定的灯光。对录制主体进行照明需要有一定的对比度，但要避免直接的高对比度灯光照明。例如，当录制的面孔受到来自侧面较强的阳光照射时，在视频中就可能看不到阴影里的面部特征。

3. 服装

使用的服装颜色应能补偿被摄人的肤色色调，并且与背景和其它交错对象的颜色间有足够大的差别。因为明亮的颜色往往会渗透或扩散到对象的外部，因此要避免使用。同时，还要避免使用条纹，因为条纹可能造成莫尔条纹，主体缓慢移动时更是如此。

三、弥补视频素材中的瑕疵

有时，视频素材中不可避免地出现了一些瑕疵，我们要知道该如何调整、加工。

1. 过饱和

当被摄对象移动时，视频中的颜色渗出对象边缘或产生拖影。解决过饱和的常用方法是在捕获视频前，将捕获卡的饱和度设置调低。饱和度是指图像中的色彩量。饱和度过小会造成图像看起来像是黑白的，而饱和度过大则会造成颜色显得不自然的明亮。

2. 过亮或过暗

如果一张图片非常亮或非常暗，录制内容可能无法补救。可以通过调节以下各项对图片进行修补：

亮度，以升高或降低视频级别。

对比度，以优化明暗层次数或亮度级（也称作灰度级）。

通过提高视频亮度设置并优化灰度级，你就可以修补过暗的图片。但是，这样做的同时，视频噪声也会增大，因为图像中暗区内的噪声是最明显的。可以通过增加对比度隐藏部分噪声。

四、录制源文件

1. 录制音频和视频

（1）单击“文件”菜单中的“录制”。

（2）在“录制”列表中，单击你要录制的素材类型。如果你的计算机上有多个捕获设备，可单击“更改设备”来选择使用其它捕获设备进行录制。

（3）在“设置”列表中，单击你要使用的质量设置。要在一段时间后自动停止录制，选中“录制时限”复选框，然后键入或选择你要进行录制的时间。要启用剪辑创建，选择“创建剪辑”复选框。

（4）使用VCR或模拟摄像机上的控制按钮，找到你想要录制的素材。

（5）在监视器上，单击“录制”按钮。屏幕上出现闪烁的“正在录制”字样，表示你正在进行录制。

（6）使用 VCR 或模拟摄像机上的控制按钮，播放你想要录制的素材。该视频在监视器中播放。

（7）录制将在超过最大录制时间后自动停止，你也可以单击“停止”来结束录制。

（8）在“文件名”中，输入你想要的路径和文件名，然后单击“保存”，将出现一个新收藏，其中包括由已保存的录制内容构成的剪辑（如果已经选择“自动生成文件”选项，并选中了“录制时

限”复选框，在超过该时限之后，将自动创建一个新的电影文件，并使用通用文件名（也就是Tape 1.wmv、Tape 2.wmv，依此类推）保存在指定位置）。

（9）使用VCR或模拟摄像机上的控制按钮停止播放。

2. 录制数字视频设备中磁带上的内容

（1）确保你的DV设备连接正确，然后将模式设置为播放已录制的电影（录制DV摄像机中磁带上的内容时，请确保摄像机不是处于“待机”模式，否则你将无法进行录制。如果装有磁带，某些录像机会自动进入“待机”模式，如果发生这种情况，请将DV摄像机切换回播放模式）。

（2）在“Windows Movie Maker”对话框中，选中“从磁带上的当前位置开始录制视频”，然后单击“确定”。

（3）移动到磁带上你想要开始录制的地方。

（4）在“数字摄像机控制区”中单击“播放”。

（5）单击“录制”，开始捕获内容；要结束录制，单击“停止”。录制过程中，屏幕上出现闪烁的“正在录制”字样。在捕获内容的过程中，你将不能听到声音，这是正常现象。

（6）在“数字摄像机控制区”中单击“停止”。

（7）在“文件名”框中，输入你想要的路径和文件名，然后单击“保存”。

3. 拍照

（1）在收藏区中，单击要将素材录入其中的收藏。

（2）单击“文件”菜单中的“录制”。

（3）在“录制”列表中，单击你要录制的素材类型。如果你的计算机上有多个捕获设备，可以单击“更改设备”来选择捕获设备。

（4）根据你所使用的捕获设备类型，进行以下操作之一：

DV：使用“数字摄像机控制区”中的控制按钮找到你想要拍照的帧。

VCR或模拟摄像机：使用VCR或模拟摄像机上的控制按钮，找到你想要拍照的帧。

数字摄像头：将摄像头对准你想要拍照的物体或人。

TV：等待到你想要拍照的帧出现。

（5）当监视器中显示你想要捕获的图像时，单击“拍照”按钮。

（6）在“文件名”框中，给该文件命名，然后单击“保存”。照片保存为扩展名为.jpg的图像文件，并且自动导入到当前收藏中。

（7）单击“取消”关闭“录制”对话框，或单击“拍照”拍摄另一张照片。如果你要录制其它素材，请单击“录制”。

4. 添加解说

（1）单击“查看”菜单中的“时间线”。

（2）单击“文件”菜单中的“录制解说”。

（3）要选择其它捕获设备和输入线路，请单击“更改”，在“设备”框中，选择捕获设备；在“输入线路”框中，选择用于录制解说的输入线路，然后单击“确定”。使用麦克风录制解说时，在“输入线路”中选择该麦克风。如果你添加了一个包含音频内容的视频剪辑，可以选择“视频音轨静音”。这样，在录制解说时，不会听到该视频剪辑中的声音。

（4）拖动录制级别控制滑块可以增大或减小解说的音量。

（5）单击“录制”按钮，然后开始录制解说。解说完毕后，单击“停止”按钮结束录制。

（6）在“文件名”框中，给该文件命名，然后单击“保存”。解说将被保存为一个扩展名为.wav的音频文件，然后自动导入当前项目和收藏。

五、使用Microsoft画图工具创建字幕幻灯片

单击“开始”，指向“程序”，再指向“附件”，然后单击“画图”。单击“图像”菜单中的“属性”，在“单位”区域中，单击“像素”，在“宽度”框中，键入“320”，在“高度”框中，键入“240”，创建一个包含有关你电影信息的图像，比如标题和电影作者等。在“文件”菜单中，单击“保存”，在“文件名”框中，为图像键入一个名称，然后单击“保存”。打开Windows Movie Maker、导入你刚刚创建的图像文件，然后将其添加到你的项目中。

六、分发文件

当你的大作完成后，可以将文件保存到硬盘、Zip或CD－RW等可移动介质上，也可以通过Internet直接邮件分发，让亲朋好友一起分享你的快乐。

应该说，Windows Movie Maker的功能一点都不复杂，甚至可以说极其简单，但对于广大电脑爱好者来说，这些功能已经足够用了。好用的才是最好的。你用自己的双手制作出一份精美的VCD，一定会乐在其中的。



客座专家　龚胜　苏旅

读者　平平问：最近我发现我的IE的默认主页不知被谁改成一个个人站点，而且自己IE浏览器最上边的蓝色状态条总是出现一个网站的名字，还有一个网址，请问如何处理？

答：出现这种情况是因为你的操作系统被人非法修改了IE选项及注册表。处理的方法很简单，只要修改IE选项及注册表中的相应键值就行了，具体位置可以通过查找该网址来确定。但是手工修改注册表毕竟挺麻烦的，稍不注意还可能出错。你可以去网上找一个名为IETitleFixer12的软件，就是IE浏览器标题栏修改器。该软件的使用方法很简单，只要看看文件包里的Readme.txt 就会很清楚。

四川　龚胜

读者　西皮问：我的机子上原来装了Win98（C盘）与2000双系统（D盘），后来，因为某些原因我将C盘格式化，并重装了Win98，结果现在无法进Win2000了，因为启动时没有系统的选择菜单，请问怎样才能恢复双系统的引导（我制作有Win2000的紧急修复盘，不知怎样派上用场）？还有，重装Win98后，原来一些安装在D盘、E盘的软件无法使用，并且找不到其卸载程序，请问能否直接删除文件夹？如果重新安装这些软件到原目录，再卸载是否可行？

答：有Win2000紧急修复盘，要恢复双启动菜单是很简单的。准备好Win2000的安装光盘，用Win98启动盘重新启动系统，选择加载光驱，然后转到Win2000安装文件夹，执行winnt.exe，可以看到系统正在向硬盘复制安装文件。复制完成后按下回车键重新启动，这时双启动画面就重新出现了，选择第二项更新Win2000系统，按一下“R”键，修复Win2000中文版的安装。在Win2000修复选项画面中，按一下“R”键，使用紧急修复过程修复Win2000的安装，按“F”键，选择“快速修复”，执行所有修复选项。回车后使用紧急修复软盘：插入事先做好的Win2000紧急修复软盘，再回车，此时可看到已正在加载“setup.log ”文件中的信息，按一下“回车键”，要安装程序检查驱动器。检查完成后，取出软盘，重新启动，这时可看到Win98/2000的双启动菜单和Win2000系统即恢复正常。最后记住将C 盘上的临时文件夹（WIN_NT.~BT、WIN_NT.~LS以及LDR文件）等删除。

你重新安装Win98后，安装在D、E盘上的那些软件的“残留文件夹”完全可以直接删除，没有必要重新安装这些软件到原目录，再卸载。

四川　龚胜

读者　Lymma问：我在安装Win95无盘工作站后，发现在使用过程中出现读写A驱异常或死机的情况，请问如何解决？

答：原因是读写A 驱的中断被rpl程序搞乱了，使中文Win95网络安装的io.sys(95/12/8、225 046B)与之不兼容。用95/07/11或96/11/26版（大小为223　148B）的更换启动映像文件(对于Novell网)或启动目录中(对于NT网)的io.sys 即可。此文件可从NT的Win95启动文件中获得。

四川　龚胜

读者　戴京问：我单位有几台Win95无盘工作站，为何只要将PCI声卡插到工作站中就不能进行无盘启动了？

WEN TI JIE DA 问题解答

答：主要是因为设备冲突的问题。PCI声卡占据了PCI网卡的中断资源，而无盘启动时又不能动态地再给PCI网卡分配资源。有些网卡驱动程序由于设计上的原因，往往将找到的第一块PCI卡误作为网卡，也会造成以上问题。解决办法是将PCI网卡插在最靠近CPU的PCI槽上。但为了保险起见，最好还是用ISA

声卡。

四川　龚胜

读者　Matsu001问：我不想让重要数据保存在C盘上，请问如何改变Microsoft Word、Microsoft Excel文件默认保存路径？

答：Word文件默认保存路径是C:\My Documents目录。默认保存路径修改方法：打开Word程序，单击菜单栏"工具"下的"选项"命令，接着在出现的"选项"对话框中选择"文件位置"标签页面，再选择文件类型，按"更改"按钮，将位置指定为专用数据分区的某个文件夹，然后按"确定"即可。

同样，Excel默认保存路径也是C:\My Documents目录。默认保存路径修改方法：打开Excel程序，单击菜单栏"工具"下的"选项"命令，接着在出现的"选项"对话框中选择"常规"标签页面，将"默认工作目录"改成专用数据分区的某个文件夹，然后按"确定"即可。

四川　龚胜

读者　金东明问：请问如何在不重新安装的前提下，修改WIN98的版权信息？

答：运行注册表编辑器，点击HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\DEVEOPER\SETUP，在其右窗口保存着安装Windows 98时产生的所有版权信息。用鼠标右键点击这些串值键可以随便修改，这样不用重新安装Windows 98就可修改版权信息了。

四川　龚胜

读者　问天问：为一个应用程序创建快捷方式后，其图标的左下方都有一个向上的箭头，请问怎样去掉桌面快捷图标中难看的小箭头？

答：我们可以通过修改注册表使这个小箭头消失。运行Regedit，打开注册表。滚屏找到"HKEY-CLASSES-ROOT"关键词，选中"Inkfile"和"Piffile"的"IsShortCut"项。打开菜单中的"编辑"菜单，单击"删除"命令，将选中的项删除。关闭注册表，重新启动Windows 98，你会发现令人讨厌的小箭头已不复存在。

四川　龚胜

读者　T21问：请问WIN98中的智能ABC输入法可否自定义词组？

答：可以。智能ABC定义新词有两种方法，一种是系统根据你的输入情况智能地产生新词。你也可按以下方法进行手工造词：用鼠标右键点击状态输入法"标准"，选择定义新词，在对话窗中的"新词"窗口中输入欲定义的新词，再在"外码"窗口中输入代码，然后点击"添加"，即可在"浏览新词"窗口中看到刚刚自己定义的新词及外码，关闭窗口就可以了。注意：在输入定义新词时必须以"u"打头。

四川　龚胜

读者　焦急的Ben问：我的机器配置是：赛扬333(Slot1)、BX主板、现代64MB内存(PC100)、三星510b显示器。近来因事有半月左右未开机，昨日开机时发现该机罢工了。开机不出现自检信息，显示器无显示，主机无任何反应，亦无报警声，请问是何原因？如何处理？

答：开机后系统不能启动，且无报警声，很可能是主板、CPU、电源这3个部件之一出现了故障，或其他配件出现了短路等严重故障。首先请打开机箱，去掉软盘、硬盘、声卡等周边设备，只保留CPU、显卡、内存组成最小的测试系统，用万用表测试电源供电是否正常。然后拔下CPU，认真检查CPU金手指处是否有暗淡、无正常光泽等现象。用橡皮擦在金手指上来回地用力擦拭几遍，然后用无水酒精清洗干净。在高温潮湿环境下若长时间不开机，很容易使CPU金手指产生氧化而无法开机（因此电脑应经常开机使用）。若此举无效，则很可能是CPU或主板存在物理故障，只能加以更换处理了。

四川　龚胜

读者　林首福问：我有一台LEXMARK 3200喷墨打印机，墨盒与喷头是一体化的，墨水用完时需同时将墨盒与喷头一并更换，很不经济。请问该打印机是否可以加墨？

答：应该可以。你可以试试下面的方法：准备好注射器和喷墨打印机专用墨水，然后卸下LEXMARK 3200打印机上的墨盒，在全封闭的塑料墨盒上半部用加热的大头针钻个小眼，用注射器抽出半管墨水注射进墨盒里，用热溶透明胶把钻的小眼封上，用劲将墨盒摇晃几下后装到打印机的驱动小车上，调出打印机驱动程序，点击"清洗喷头"选项，多清洗几次。无意外的话，注墨就成功了。

四川　龚胜



一直以来，“问题交流”栏目都比较受读者的欢迎，但也有部分读者反映娱乐问题部分内容偏少，涉及游戏面也偏窄。为了把本栏目办得更精彩，更能为广大读者服务，自本期开始，本栏目尝试与大众软件网—晶合后院（club.popsoft.com.cn）中“星速抢答”版面合作，该版版主焚冰负责将版内有代表性的娱乐问题整理回答，在本栏目娱乐问答中刊出。欢迎广大读者朋友光临“星速抢答”版面，提出自己的问题。

希望读者能继续支持本栏目。

晶合后院　无敌神猪问：我一直不太清楚在KOF中怎么能把人打晕，单位时间内的扣血量？还是别的什么？还有打“关主”有什么好办法（他太无耻了，就靠他的攻击判定强）？

答：每个人都有一个被称为“气绝值”的隐藏属性，在单位时间内将“气绝值”降为零就可以打晕对手，不过每个人的“气绝值”略有不同，而且各人的招数所能扣掉的“气绝值”也不一样；对KOF99中的BOSS没什么好办法，最好不要先出招，等他出现破绽再用连续技对付，不过用莉安娜很容易，远距离反复使用“耳环爆弹”就可以了，那个傻瓜不防。还有一些容易击中的技巧无法一一尽述。

晶合后院　何方求败

晶合后院　红榴问：在玩《飘羽》时，我走到吊桥，那个木匠要我去山上拿柏木，我到了山上绕了3天怎么也没找到？

答：不用着急，这是游戏的严重BUG，你到www.biggamer.com 上去下载补丁，必须要下载哦。接着把它解压缩，然后选择安装补丁到游戏的所在目录后再进入游戏，就可以看到宝箱。最后跑到入口处会碰到纳伊拉，就会有剧情发展了。

晶合后院　牧村香

晶合后院　地狱亡魂问：我在玩《月影传说》的时候，带上紫轩来到惠安镇听曲子，听完之后还让我转，还有什么没有完成的？下一步怎么做啊？我已经在布店买布了。

答：走到客栈（张仲天死的那家）门口就会发生剧情。

晶合后院　香蕉猫

晶合后院　毒蛇问：《月影传说》打到霹雳堂门口后该怎么办？只有一个墙壁的缺口，该怎么进去啊？

答：在缺口跳进去就行了（按住ALT键，点鼠标左键就可以了）。

晶合后院　水云风

晶合后院　阿菜问：在玩“剑侠II外传”时，我打到第3次去“忘忧岛”，女主角叫我去砍那个武林盟主“孟XX”。我到了码头，却无法让船开走，不知该如何？

答：游戏BUG，把Save存档文件夹中的map052.npc 删掉！我是这样解决问题的。

晶合后院　香蕉猫

晶合后院　暗夜幽魂问：我很想玩《冰风谷》，第一关一出小镇就挂了，试了很多次都是这样。该怎么打，高手指点一下！

答：请仔细查看AD&D规则，人物的创建是极为重要的。当初我玩时什么都不懂，随便用了个法师，结果也不知S/L了多少次才通关（最后的法师HP刚过20）。

晶合后院　MerlinMac

晶合后院　suite问：我的《魔法门英雄无敌III——死亡阴影》里面可以用元素族，也可以玩“末日之刃”的战役，但是为什么我不能用《末日之刃》里面的元素族英雄？谁帮我解决一下？

答：如果你有“死亡阴影”和“末日之刃”两个版本，先装“末”，然后在“末”的目录下装“死”，然后运行“死”就可以了。我拿到“死”的时候没有元素城，用上法后有了元素城，也有了元素城英雄。

晶合后院　山娃

晶合后院　圣光魔法问：《辐射2》里的那辆主角开的用电池的汽车大家应该还记得吧！可

是……应该如何给车更换电池呢？走路的滋味可实在不太好哦！

答：点住车后箱不放，直到出现一个选单，从里面选背包，然后选电池。随便什么电池都可以。

晶合后院　Gazior

晶合后院　巫师yand问：《博德之门II》风矛山那条叫Firrag的龙可以做掉吗？我玩到这可以选择去再次面对Firrag，一见面就不讲情面开杀，有谁试过吗？

答：当然可以，即使你的等级还不怎么高。

最重要的是：你的魔法师最好有五级魔法——Cloud Kill，在龙视野未及的地方放这个魔法，龙是不会攻击你的（BG2的资料篇这种方法行不通）。不过这样放，由于龙的MR（Magic Resistance）太高，所以很难击中。最好是能拿到一根能放Cloud Kill的魔法杖，这样放出来的Cloud Kill龙可是很"喜欢"的哦。

另外的方法还有很多，再介绍几种：既然你已经跟它谈过一句话，用这个方法时候稍微小心点，别让它先发现了。用小偷放陷阱，睡几觉，放几个，直到你认为足够杀死它为止；还有，类似地，魔法师的三级魔法中有一个叫Skull Trap（骷髅陷阱）的，也可以用上述方法。但是，千万注意，己方队员不能离它太近，否则很容易爆炸伤到自己。不过你已经跟它谈过一次话，这个方法不推荐，因为要把龙引到骷髅陷阱的难度太高。

还有一种情况是，你的等级够高，可以上去砍！但是上去之前记得加上Bless、Chant等加强攻击力、命中率、防御等的辅助性魔法或者牧师的神术。如果可以的话，打之前召唤一群东西在前面顶住。注意，刚开始的时候，龙会有一招很强的龙翼攻击，在其周围一定范围内会被弹开甚至昏睡，所以召唤几个小的东西去送死；另外，所有队员最好不要站在龙头的正前方以防不测；还有，其实魔法师的一级魔法Magic Missile对付龙的时候还蛮好用。

晶合后院　minsic

山西　张江问：玩《石器时代》时，为什么我去了5次玄黄洞窟都没有领到任务啊？那个女神对我说的话和对别人说的话的内容为什么完全不同呢？

答：你看看你的宠物栏中是不是有黄人龙啊？因为这个任务是风的任务，所以你在和女神对话之前，要把黄人龙先放在地上，然后再和女神领任务就可以。

晶合后院　焚冰



读者　Raori Wong问：我近日用PC播放VCD、RM时，总是不能最大化，最大化时图像总是只显示一半（一半怎么看？），请各位赐教。我的PC配置为PIII667、64M内存、PHILIPS 107G、TNT2 PRO 64M；播放器为金山影霸3、超级解霸2001、Realplay8.0 Plus。

读者　YY问：大众503AV+(MVP3主板)和TNT2系列显卡是否兼容？我用金鹰TNT2插在主板上，进入游戏就死机。MVP3主板能不能用TNT2显卡？

读者　阿木哥哥问：最近我的电脑出了点毛病，加电后无法进入自检，只是不断地长叫。更换内存条、显卡都没用，请帮帮忙！

读者　无知的人问：我在玩《致命武力》时，遇到了一个不小的问题：据说月神在第二个任务时，下海盗潜艇后第三幕，能在坐标"14，38"找到"灵松琥珀"，但本人找了十几遍（包括前几幕及最后一幕）也没找到，因为"14，38"这个坐标根本走不到！这一物品关系到最后的大绝招，请各位赐教！

读者　Roden问：我已将《风云II——七武器》打穿，开箱技术已是LV12，但有些箱子却不能打开，为什么？请指教。

读者　Frances问：我在玩《猴岛小英雄IV》，玩到财富岛的沼泽地里，见到自己（小盖），他给我3样东西，我用万能钥匙打开闸，离去后会再见到他，依照刚才他给东西的次序原原本本交还给他，回答相同的答案，攻略上说如此做后，便可到达假鼻比特的屋子。可我来回重复了20多遍还是没什么进展，怎么才能找到那个屋子？



大软第100期面世以后，我们收到了很多很多的读者来信。大家七嘴八舌，说三道四，总的来说评价都是非常正面的（怎么觉得像老编在总结发言？）。不过，当扯到“小编众生相”这篇的时候，分歧出现了，气氛热烈了。

读者　朱西邦迪

不知道大软第100期各位买了没有，其中的小编众生相都看到了吧，和我印象中的不太一样:

在我印象中，黑暗是一位有些酷的大叔级人物，没想到像一个大哥，面容慈善。

Lrosa怎么看怎么像一个香港同胞（南方人？）。

辰烽像书上说的一样温和雍容，怎么看怎么像一个记者。

对于生铁，虽然不至于哭，但也差不多，一点也不像铁一样的冷酷，白白净净，像一个书生，有点文化人的味道。

Carol，因为我不太熟悉，所以不敢妄加评论。不过，我猜她八成儿是一线记者吧，怎么不让贫血的生铁去采访?

风林火山还真安静，瞧他，连机箱壳子都没有，是不是在超频？懒得连字都不愿意打，还用手写板。

呦，这就是Walker呀，久仰大名，果然名不虚传。他聚精会神地是不是在打“雷神”？看他那两个大音箱，还真奢侈，也许拍照的角度不一样，我在照片上还真没看到谁有音箱。唉，怪不得大家都要阻击Walker呢（小Walker在哪儿呢？）。

Jin，我没见过，不过他分在娱乐组，八成儿是幕后人员，专门测试游戏的吧。

这位Suki长得还真靓啊，前两天大软有位PLMM结婚了，难道是……

天堂鸟是男的！呦，我一直以为是一名MM呢。不过，天堂鸟还蛮帅的嘛！

豺哥（才哥？）还在玩“红X”哪？竟然偷看林飞基地，虽然镜头离他很远，但我还是看到了他狡猾的微笑。林飞！小心核弹！

咳，蓝星怎么把个后脑勺献给了读者？离镜头那么远，呆呆地看着屏幕，可上面什么也没有，穿帮了吧?

阿飞怎么连相片也没有？拿个工作照糊弄我们，也不知道是什么时候照的。我小时侯爸爸的单位把先进工作者的照片贴在墙上，他们的照片都是这么照的，难道阿飞也当过先进工作者？

小玄好年轻啊，长得还真帅，看来大软杂志社中关于谁是大软第一美男的争夺更加激烈啦!

十字军先生怎么看怎么像50岁左右的人，看他一脸阳光灿烂的笑容，他一定长寿，但愿能经常看到他的文章。

这位林飞是不是刚从冬眠中醒来？一双小眼睛，有个性，和我一样，小眼一族。

这位Vampire先生我想可能像Jin一样，是一位幕后工作者。如果他再带上一副黑墨镜，手里拿两把手枪就更酷了。

大名鼎鼎的Ken和我想像中的样子、还有《写在杂志边上——大众软件五周年》这本书上的漫画人物也差得太远了。怎么没有大龅牙？大牙套呢？不过Ken的这个形象，一个字——帅!

碧落好像长得也很帅，不过离得太远了，什么都看不清。

呵，狂人果然很狂，像边城浪子，大软200期的时候别忘了在光盘中把你的歌录上。你这是在哪儿录音呐？我在门上怎么隐隐约约看到网络组3个字?

这位司马平安先生恐怕又是一位幕后工作者吧，竟然号称船上令狐冲，看来游泳技术一定很棒。

蓝桥果然名不虚传，像墙一样。不过我对这位蓝墙不是蓝桥有好感，因为我俩体形相当，都比较生猛。

Robot看起来很爱工作，他是在打字还是在擦键盘?

又一位幕后工作者，LEE，很悠闲嘛。

这Sesa和水孩儿就更不用说了，一看照片就知道，标准的美女。这大软编辑部中的PLMM还真是一个赛一个。

至于云起嘛，竟然用一本大软挡住自己的脸，怎么？就那么害羞？是不是脸上长了几个青春



美丽疙瘩痘？这很正常嘛，干嘛挡着咧？唉，这神秘人物就是神秘，没招……

最后我希望在大软200期的时候登几张小编的百天照，往事共回首嘛，哈哈哈……

晶合后院　小洋

看了这么久的大软，到现在才认识了各位小编的庐山真面目。以往都是小编们评说IT界，如今也要让我们来对众位小编侃几句:

黑暗：火车跑得快不快，全凭车头带。黑暗一带头，大软有劲头（呵呵，有拍马屁的嫌疑哦）。

Lrosa：乍看一下，我还以为是《牵手》里的那个男主角呢!

辰峰：一副憨厚可鞠相。

生铁：我不哭，因为我喜欢你的文章——爱屋及乌吧。

Carol：我怎么没见过你的文章，奇怪（少见多怪）!

风林火山：安静得连着好几期都看不到游戏畅谈。

Walker：这位就是大软的NO.1杀手？真是人不可貌相。

Jin：有点像社会型的、艺术型的、个性型的。

豺哥：他为什么偷看林飞的基地?

十字军：是大软的元老吗?

小玄：还帅得可以，我承认了。

阿飞：不用这么吝啬吧，连一张生活照也没有?

Ken：就只差件军衣了。

云起：对你的意见，不用我说，到后院看看就知道了。

北京　刘莹：老成!

Walker:

您好！我是东方XX公司的刘莹。很久没有与您联系了。忙吗?

大软第100期我看过了！你们的办刊方针还挺鲜明的。真逗!

一直以为您是一位……反正看了照片，觉得和我想像中的有点差距。也是，身为一社重要人物，不可能像我想的那样了。很高兴“认识”您!

不过，曾与我联系过的小玄记者却与我想象中的一样！还有你们杂志的漫画可真逗！您是不是没那么严肃啊？不会吧！反正我现在是越来越喜欢大软了!

祝：您和大软越来越好!

晶合后院　阿喀琉斯之剑

众小编的照片大家都见着了，为什么不见“可爱”的老编照片?

替老编强烈抗议，建议下一期补登!

众小编如此厉害，尚且对老编言听计从（至少表面上是），那老编岂不是大软之星啊?

读者　水皮：本小虾的“绝密隐私”

最爱的梦中情人……羞抱《大软》半遮面的——云起

最清纯可人的MM……Sesa

最妩媚动人的MM……水孩儿

最文静喜人的MM……Suki

最酷的“大软”Man……除阿飞外所有GG!呜哇！小D的偶像竟然只有大头像！好，睡觉前一定把“写在杂志边上”中有关阿飞的那篇《舞刀成圆》屏蔽起来，以纠正每晚都要看一遍才睡觉的坏习惯。

（阿飞：生得丑不是我的错，吓着你请去找Walker，一切一切都是他惹的祸。）

后院居民　阿路法

都看了第100期的大软了吧！记不记得众小编相？当时看了真是激动啊！等了5年，终于看到心目中的小编了。我想这可能是《大众软件》第100期给我们读者最好的礼物了!

不过！嘿嘿！云起和碧落给我站出来！看看你们的照片，怎么怎么会是这样……首先是碧落，你的照片可真小啊，虽然我有一点点近视，可是我再怎么把书贴近眼睛，看到的还是墨点！我晕！都说碧落文采高深莫测，就连照片也是雾蒙蒙的，唉……

还有云起，总算让我知道一直传闻“不男不女”的偶像原来是女的！可是，为什么拿本书遮着脸呢？难道美女都这样？人家都说“犹抱琵琶半遮面”，云起可好，来一个“怯抱大软半遮面”，而且挡的还是上半边脸！天哪，太令我失望了!

哼！所以说你们两个，在下下一期中要登出一个版面的大幅彩照！嘿嘿!

第六届大众软件奖系列活动之二

新世纪“创新杯”电脑音乐大赛揭晓

CREATIVE
创新科技
CHINA·CREATIVE·COM

大家都等急了吧？是啊，本来应该在两个月前就公布结果的，但因为主办方之一的创新公司的坚持，加上我们也希望能从这次大赛中寻觅到一些优秀的电脑音乐人才，所以两度延长了截稿日期，请诸位关注此项赛事的朋友谅解。

好了，激动人心的时刻到了，请看获奖者名单：

创新组

一等奖　Jukebox1个
上海　蔡汇　《好想告诉你》

二等奖　SBL! Delux5.1声卡和DTT2200音箱各1套
北京　李凌（《2150年》）
辽宁　侯刚（《sacrifice before love!》）

三等奖　SBL! Digital声卡和FPS4.1音箱各1套
江西　熊鹰（《台莱曼奏鸣曲》）
广东　叶余波（《超越》）

普通组

一等奖　Jukebox1个
河北　卢政（《海韵》）

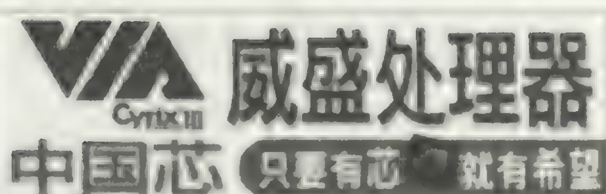
二等奖　SBL! Delux5.1声卡和DTT2200音箱各1套
重庆　蒋平（《深蓝1999》）
辽宁　张彭（《犹豫》）

三等奖　SBL! Digital声卡和FPS4.1音箱各1套
上海　石莹（《party》）
河北　张选安（《江南情思》）

最后需要报告一声：创新组和普通组的两位一等奖获得者蔡汇和卢政，将作为本刊的特邀嘉宾，免费来京参与我们的六周年庆典活动。

《大众软件》投稿须知

近期可能新读者比较多，有一些询问如何投稿的来信，现将《大众软件》投稿的具体要求再次公布如下：投稿方式可以为磁盘、电子邮件或打印稿、手写稿。手写来稿，务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清楚，一字一格，标点符号、英文或数字也是一字一格；文章长短不限。磁盘来稿，必需是PC机格式、文件格式须是纯文本（强烈推荐）、WPS格式或WORD格式，推荐采用电子邮件的方式。投稿同时请注明作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址（请在文章下面空行中注明，以免疏漏），发表时署名任意。所有来稿如不特别注明，无论录用与否都将再不能回到您手中，请注意备份。三个月无回复者，作者可另行处理其稿件。来稿请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部xx栏目，邮编：100051；电子邮件请您根据自己所写的内容寄到相关栏目编辑的邮箱，各栏目编辑邮箱地址请参看该栏目右页上方。另外，如果你觉得稿件无法发到某专门信箱，tools@popsoft.com.cn、games@popsoft.com.cn、reader@popsoft.com.cn三个信箱也可以代为收稿。



第六届大众软件奖系列活动之五

"中国芯"我最喜爱的国产品牌电脑评选揭晓

说实话，"中国芯"我最喜爱的国产品牌电脑评选之前，我很担心。短短一个月时间，能有多少人会参与这一赛事呢？

事实证明，我多虑了。鲜艳的选票如同雪片（这比喻不太合适，因为第100期全彩，选票都是彩色的）纷纷飞过来，拆信的小邵累得不行，我可乐坏了。最后数了一数，共有8000多张。

最后的结果并没出乎意料，联想电脑以近8千张的高额票数（7769票）位居首位。第二把手的争夺十分激烈，有数家在唱票时并肩战斗，难分伯仲。最后靠前的有方正（6436）、金长城（6312）、Acer（6295）等。下面请看具体的得票和排名结果。

名次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
厂家	联想	方正	金长城	Acer	实达	海尔	TCL	华硕	海信	清华同方
票数	7769	6436	6312	6304	6295	6076	5827	5736	5425	5116

这次活动唯一的遗憾是女性参与者仍然偏少，10张选票里面几乎挑不出1张来。

至于读者最希望大众软件举办的活动，说法不一，有要求流行软件大赠送的，有希望举办编读联谊会的，有人干脆说"大软举办全国性的PC游戏争霸赛吧，例如星际争霸、反恐精英等"（这倒正合了某些小编的胃口）。呵呵，当然，我知道，大家的最终心愿只是想获得一些"物质或精神上的满足"而已（别乱扔……）。请放心，我们接下来的"第六届大众软件奖总奖"，其奖品之精，金额之大，覆盖之广，机会之多……呵呵，好，不说了，自己去想吧。

（以下所有奖品均由北京威盛电子公司独家提供，特此鸣谢）

一等奖1名

北京 杨延旭

佳能2100sp打印机一台、ACER 3300 II扫描仪一台、三星yepp baby MP3一台

二等奖2名

上海 王铁 **天津** 陈巍

三星yepp baby MP3各一台

三等奖3名

安徽 富强 **广东** 王卫东

四川 黄潜

佳能2100sp打印机各一台

纪念奖100名

（名单略）

奖品：威盛笔盒一个

她的手在我面前摊开，里面赫然是那块形影不离的玉佩，阳光照在上面再没有地牢中的那种光彩，反而像是一块生着青苔的石头。“带上它，不管走到哪里，看到它就如同看到我。”

就在这时，树林外人声嘈杂，我听得出那是御剑门的弟子。

我的手伸过去抓住玉佩，也抓过她的手，说道：“走吧。”

我抓住她的手拚命奔跑，穿出了树林径直往北边逃去，御剑门的弟子也迅速觉察到我们的路线，在身后不舍地追赶着。

夕阳西下，暮色四合。

孟婆崖上，荒草尽偃，劲风飒然，千仞竖壁的下面是滚滚浊浪、涛声不息的黄河。

站在崖顶，任是英雄铁汉也不由魂摇魄荡，孟婆崖由此得名。

我们握着手站在崖顶，任罡风吹透千肢百骸，心地里感觉无比的清凉。

“我要带着你离开这个地方，远走天涯四处旅行。”我说道。

毓湘望了我一眼，没有答话，我感觉到她的眼神黯淡下去。



“她不会跟着你走的，淳师弟。”背后一人说道。

不用回头，我知道那是南林彻。

“因为毓湘是不会做出抛夫弃子、与人私奔的事情的。对不对，毓湘？”南林彻说道。

毓湘没有回答，却转过身去。

“即使不愿做贤妻，也是要做个良母的，总不会扔下阿虎阿豹吧。”南林彻继续说道。

当我转过身去面对这个大师兄时，看到他脸上浓重的煞气。

毓湘的手臂一晃，短剑已赫然在手。

当剑光挥来时，我再次看到握剑的那只纤纤素手。

当短剑刺入胸口的时候，我甚至可以听到它搠入肌肤的声音。

在那春风般令人沉醉的气息之中，我拚命地去抓那只手，却什么也抓不住，手中唯有那块冰凉的玉佩。

我的身躯像断线的纸鸢坠落山崖。

不久我听到雷鸣般的涛声，接着排空而来的巨浪将我深深地淹没了。

夕阳如血，老街上人影幢幢。

一只蝴蝶在空中追逐着一缕幽香，翩翩飞舞，时上时下。

一丝随风飞舞的长发，仿佛一划而过的闪电穿透了蝴蝶的胸膛。

“华老，华老……”一阵急促的呼唤声。

“咳，咳……哦……”一个老者的咳嗽声。

“他快醒来了吧？”一个少女的声音。

“或许。”老者的声音。

“会不会是他给村里带来的噩运？”一个男子的声音。

当我睁开眼睛时，看到了一双漂亮的眼睛。

那双眼睛像秋水一样漾着波光，像月亮一样播着清辉，那种光辉像汩汩流淌的清泉，一直流到人的心里面。

“爷爷，他醒了。”那少女道。

随后我看到了一双混浊的眼睛，那双眼睛在我脸上瞧来瞧去。

“怡琳，快去熬粥来，他已7天没吃东西了。”

一声答应之后，欢快的脚步声渐渐远去。

“这是哪儿？”我问道。说话的时候胸口传来一阵剧痛，我知道剑伤的状况不容乐观。

老者在床前坐定，安慰地说道：“这里是白鹿村，将养一段时间你就没事了。”

3个月之后，我的伤势痊愈了。

经过接触，得知救我的人就是那个有着漂亮眼睛的少女，她叫华怡琳。是她从黄河岸边将我拖到村庄的，当时我的手里紧紧握着一块玉佩；老人的名字叫华佐，他和孙女在这白鹿村相依为命，由于祖孙两人医术高超，村里的人们对他们很是敬重。

只有一件事在村人的心中不能释怀，自从我

来到这个村庄后，村里便有人相继病倒了，很多人的身上浮肿难医，几天之后便殃殃待毙。

很多人都认为这是我的到来引起的，是我给村庄带来了噩运。

为了打消村人的顾忌，华佐离开村子一段时间，不久领回来了一位少年。那少年白衣胜雪，面如冠玉，谈吐文静，举止优雅。根据华佐的介绍，他名叫服朔风，是天剑门的大弟子，是应邀为村里的人看病的。如此一个少年，真的能通晓针砭药草的学问吗？很多村人和我一样在心底有所怀疑。

服朔风花了一天的时间为村人进行了诊断，发现所有病者的眉心、准头、迎香都微现白色，浑身浮肿肌有红疹，得出的结论是中了重水之毒。

重水，又叫天一神水，上古混沌初开之际降临天地的初露，是以在《黄帝内经》中有"天一生水，地二生火"之言。

只是这天一神水并非寻常得见的凡物，如何会在这白鹿村出现也不得而知。

服朔风又花了一天的时间用牛毫小针为所有的中毒者控制住了病情，随后决定出村去找解毒之药。

在这两天里，服朔风对村人的态度彬彬有礼，既诚恳又热忱，给人以不可言喻的好感。因此当他提出要到朱砂岭寻药时，我决定与他一同前往，既是有心结交，也是为了报答华老和怡琳的救命之恩。

在临行前，华佐送给我一把精钢剑，虽非什么名剑宝贝，倒还可以斩金截铁。

朱砂岭位于白鹿村东50里的地方，就这50里地我们足足走了3天，其间不知翻过了多少山岭，趟过了多少道河流。

边行边聊，得知此去是要寻找火蟾之王，火蟾王的毒汁便是天一神水的克星。

我还问起了有关四大剑门的一些事情，得知天剑门之所以韬光养晦，无意于武林争雄，就是为了避免21年前灵剑门的灭门惨案再次发生。

既然有人能一夜之间血洗灵剑门，同样也有可能血洗天剑门。

不过天剑门还是要参加5年一度的名剑大会，为的是联系武林同道一起来对付那看不见的敌人，可怕的杀手每时每刻都有可能再次制造血腥。

这时我想起了一个关键人物，那就是我从前的师父南林天。

从我进入御剑门起，他就该知道我的身世了，可他为何要一直隐瞒？为何会一直对我心存厌恶？

我真的是被他从路边拣起，还是适逢灵剑门灭门而出手相救，还是……

他设计谋害古千秋真的只是为了那一张神符，抑或是有其它目的？

不管怎样，他都有可能是个不折不扣的伪君子，正如古前辈所说的那样，从南林彻的身上或许会看到他的影子，只是他更擅于隐藏而已。

灵剑门如今只剩下我一个传人孤掌难鸣，玄剑门的古前辈已经谢世群龙无首，天剑门又雌伏蛰居难有作为，御剑门俨然已是剑中枭雄了。难道还会对其它剑派赶尽杀绝吗？

如果会有所动作，下一个目标又将是谁？

那么，今年的名剑大会岂非又是一个陷阱？

距离名剑大会还有半月的时间，想必寻药之后赶回洛阳还来得及。我一定要参加今年的名剑大会，揭穿南林天的真面目。更何况修罗剑还在他手上，我要拿回修罗剑替剑灵解开封印，恢复他的自由。

既然生生死死的运数我摆脱不掉，也该认认真真地完成自已注定的命数。不仅仅因为剑神是我的祖先，更重要的是我藐视权威，如南林天之流。公理并非完全站在他们那一边，道貌岸然下不知会有怎样的龌龊和阴谋。

由于长途劳累，前胸的伤口已有些作痛，两度受创已使那里脆弱不堪。

那把短剑两次刺人我的胸口，几乎是同一个地方。但是我并不责怪毓湘，我知道她是无心杀我的，杀我的人是南林彻，杀我的是御心剑法。毓湘之所以不肯跟我走是因为放不下那一对双胞胎吧。这5年不短的时光，她或许会对南林天父子的作为有所了解吧。

思绪纷杂中我们又翻过了一道山岭，当第3天太阳将坠的时候，服朔风望着前面的山峰笑道："我们到了！"

方才还是茂密葳蕤的树林，方才还是涓涓流淌的溪流，当我们攀上朱砂岭的时候再也看不到一点翠绿，再也听不到半点水声。我们脚下是红色的岩石，连山上的花草枝叶都是一片赤红，身上的衣衫、脸上的眉发也被映得如同火人一般。

跟着服朔风进入一座山洞，听到头上腰畔有风声在响，服朔风说那就是火蟾。藉着洞里微弱的光线，我看到那些火蟾飞行得异常迅速，尤若一支支红箭飞快地射向石洞的深处。

这时才知道火蟾并非像蟾蜍那样生存在水陆之上，而是像蝙蝠那样可以在空中飞翔，只是它们的视觉更敏锐，速度更迅捷。寻常的火蟾已是如

此，要捕火蟾王自然更非易事。

我们来到了山洞的深处，听到不远处咕咕怪响，我和服朔风同时晃亮了火摺，于是看到了那个怪异的家伙。

那东西通体金黄，唯有双翼和眼睛是红色的。当它看到我们手中的火光时，突然挥翅飞到空中，翅膀带动的劲风将火摺吹灭，而吐出的绿色烟雾已将我们困在中央。绿雾散发着刺鼻的腥气，我们相互扶持着往前探寻怪物的踪迹，我知道那个怪物就是要找的火蟾王。

在绿雾中大约摸索了十几步，已经可以听到怪物在空中的扑翅声响了。当我握住手中的长剑正要纵身刺去的时候，腰间的布囊突然蹿动起来，诧异间一道绿色的光芒从布囊中飞出，直直地射到空中，随后是一声沉闷的巨响。

绿雾散尽，发现火蟾王正在石洞的尽头抽搐着，上千只火蟾如同一团红云在它的上方盘旋着，当我们手上的火摺再次燃起的时候，那些火蟾一哄而散，纷纷向洞外射去。

服朔风看着地上抽搐的火蟾王，又不解地看了我一下，说道："方才那道绿光是什么东西？"

我察看腰间的布囊，发现那里已被穿出一个破洞，神符还在里面，毓湘的那块玉佩却已不见了。难道，方才那道绿光便是玉佩？是那块不起眼的玉佩杀死了火蟾王？

当我将玉佩的事情讲给服朔风听时，他的脸上现出了匪夷所思的神情。

"那玉佩既是传家之宝，想也不是寻常之物，一定是受到这火蟾王的感应才会飞出去的。"他一边说着，一边掏出一个陶瓶在火蟾王的身上采集毒汁。随后，他用长不盈寸的小刀剖开了火蟾王的胸腔。

胸腔里有两团绿光交相辉映着，其中一块便是玉佩，它斜斜地插在火蟾王的心脏上；另一块在肺腔里，是一块不起眼的绿色石头。

当我从火蟾王的胸腔里掏出这一玉一石时，两者之间竟然互相感应着，两道绿芒此长彼消，在这黑暗的山洞里看来颇为壮观。

服朔风见此情景，笑着说道："淳兄福缘深厚才会得此至宝，既然这一石一玉两者交鸣，想也是从前早就认得的，不如就让它们呆在一块吧。"于是我将布囊略为修补了一下，将石玉纳入囊中。

3天后，我们回到了白鹿村，服朔风利用火蟾王的毒汁顺利地解决了村人的毒症。当他决定返回天剑门时，我和怡琳到村口为他送行。

看着华怡琳依依不舍的眼神，知道她情窦初开，一颗芳心早已牢牢地挂在服朔风的身上了。服朔风文质并茂、风度高雅，是一位神采焕发、英气逼人的美少年，任何女孩都会为他动心的。像华怡琳这样美貌出众、柔情似水的女孩自然更不能例外。

看着他们在山下牵手倾诉的样子，我不由想起当年洛水河边的情景，想起毓湘的一笑一颦。

于是，我赶回洛阳的心情越来越迫切了。

洛阳古道，人行如潮，其中大多是武林中人。

他们都是前来参加名剑大会的，因为御剑掌门南林天已传帖武林，将在此次大会上展示上古神兵——修罗剑。因此即使无意争雄的武林小辈，都要一路风尘地赶来，为的就是要一睹名剑真容。

当我进入洛阳城的时候，正是九月初九。这本是重阳登高的时节，也是洛阳花开最盛的时节，名剑大会就在今天举行。

为了不被御剑门的弟子认出，我决定蒙面赴会。

穿过长街往城北行去，不消半刻就来到北邙山上。北邙山又叫郏山、平逢山，横亘于洛阳城北，自古为洛阳10景之一。因这里山势雄伟，土层深厚，山势风水皆为佳选，多为贵族们择为身后墓地，故有"生在苏杭，葬在北邙"之说，当然也有少数的贵族远离城市的喧嚣在这里择地而居。

武林人士们自然与这些祭扫的平民大不相同，他们大多沿着一条小道绕向山北一侧，那里是南林天私人的宅地，最近已辟成一座庄园，名字叫作姹紫嫣红。

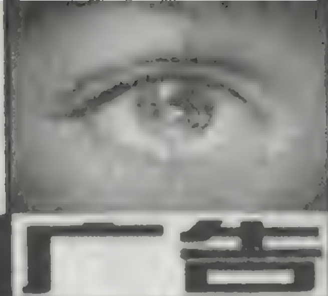
当我步入庄园时，人头攒动熙熙攘攘好不热闹。大台上各派嘉宾已纷纷落座，其中包括像少林武当等名门大派的掌门人，也有一些德彰名显的武林耆宿。

在正中标有"御""灵""天""玄"字样的4张椅子上唯有灵剑门的掌门空缺，玄剑门掌门的位子由大弟子蒋惑天为代表出席落座，脸上有自得之色；天剑门的掌门墨长风是个精神矍烁的老者，此刻不知何故紧闭双眼如同沉睡一般；唯有御剑门的掌门南林天坐在那里态度安祥，神定气闲地巡视全场。

在各派掌门的后面站着各派的弟子高徒，其中南林彻、服朔风等人也在其中。

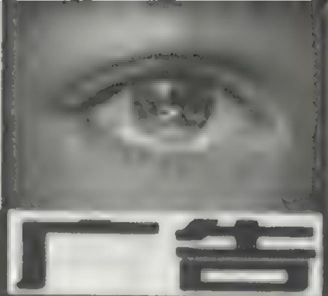
引颈张望，唯独不见毓湘的身影。她没来吗？

（未完待续）



大众软件服务快车

广告索引



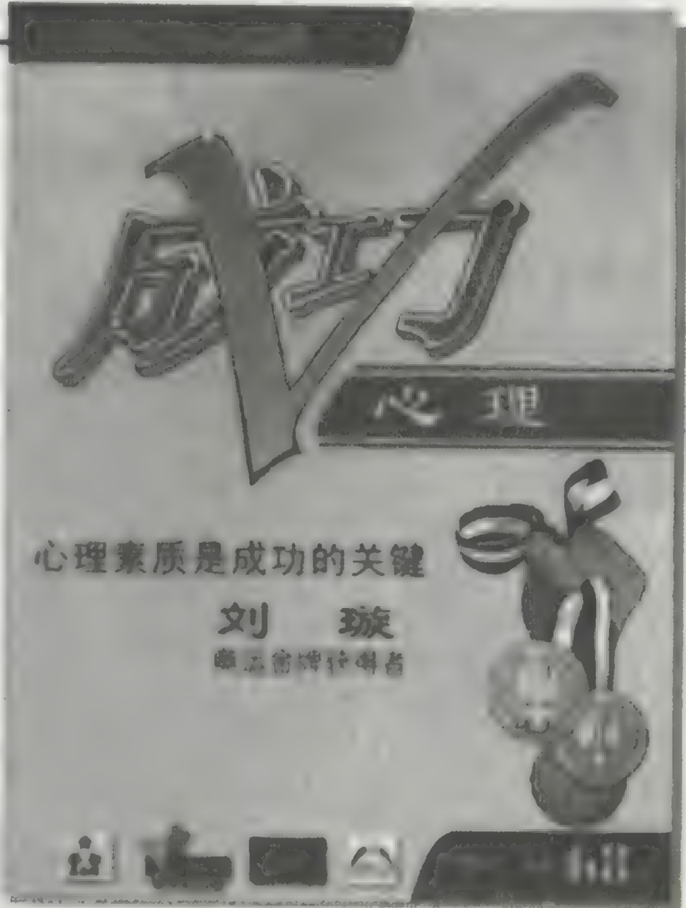
大众软件邮购中心

心理素质是成功的关键

邮购中心特向青少年读者推荐一款心理素质培训宝典《成功心理》。《成功心理》题材新颖别致，是国内目前市场上针对青少年心理素质培训难得的佳作。同时，该产品还完全可以当作是国内青少年迎接新世纪，顺利走向成功的必备心理素质培训教材，解决了一直困扰青少年心理培训领域教学难、学习苦、进步慢的尴尬现状。

《成功心理》软件分为完整版(4张光盘)和精华版(2张光盘)两个版本。完整版总共有15个教学板块，精华版共有7个教学板块。教学方式具有独创性、专业性和趣味性，内容绝无转载、摘抄。另外，其中的心理测试完全是结合文章内容，形式新颖、喻教于乐。该软件在北京4中、北京5中、北京大学、北京国安足球俱乐部、国家体委训练局和555中国赛车学校得到使用。大家一致认为：《成功心理》素质教育软件能够使人正确的认清自我、了解自我、从而不断的超越自我。它可以稳定考前、赛前心理、提高文科修养、改善人际关系、启迪社会智力、缓解学习和工作压力、加强语言表达、确保在考试或大赛中正常或超常发挥实力水平。

——《大众软件》邮购中心办理邮购



《成功心理》完整版 68元 (4CD)

《成功心理》精华版 38元 (2CD)

晶合时代总代理新品

产品	价格
大富翁5	48
红月	38
红月（月费卡）	28
大法师	35
真命天子黄金版	48
驿动的心	48
钢铁战场	68
中华客栈2之满汉全席	38
千年(客户端)	38
千年(储值卡)	28

晶合时代风 II

产品	价格
绵羊传奇	18
太空终结者	28
吸血鬼德古拉之魔体复活	28
精灵幻境合集	28
新天使帝国	68

网络游戏产品

产品	价格
联众会员年卡	120
联众会员季卡	35
联众会员年卡套装	128
联众会员季卡套装	48
石器时代(游戏盘)	29
WGS会员卡(620点)	30
WGS会员卡(1060点)	50

精品荟萃

产品	价格
新仙剑奇侠传	69
星际争霸1.08版	108
战栗枪手	68
超时空三国英雄传之蜀魏争略	48
精彩赌城2001（赠赏金奇兵攻略）	25
金庸群侠传网络版	9
金庸群侠传网络版点数卡	29
活祭（牺牲）	58
拳皇99进化版	38
陆战英豪之重回战场	25
一级方程式大奖赛	48
雷霆战将白金典藏版	48
非常男女	28
飘羽—失忆天使	35
航海时代之战潮（世纪回顾）	32
精彩格斗2001-铁拳总动员	19.9
精彩飞行游戏2001	19.9
暗黑破坏神I中文版	38
非常小游戏2001	22
豪赌拉斯维加斯-超级名人十三张	38
豪赌拉斯维加斯-明星对战梭哈	38
豪赌拉斯维加斯-巨星锄大D	38
航海时代II	48
奥妮(周年庆典价)	28
天使之都	39
射击游戏-真好玩	19
益智游戏-大盘点	19
冒险游戏-真精彩	19
战斗游戏-大拌比	19
休闲游戏-大巡礼	19
风云II-七武器	69
盖亚大地传说	58
真爱记录-新同居时代加强版	48
基因战士	48
英雄萨姆	48
异域惊魂曲	98
大刀（特惠版）	29
欢乐幼儿园	49
千年战争	58
零时代	58
玩具欢乐园	49
精彩童趣游戏2001	19.9
星际争霸战术精华大全	29
模拟人生-欢乐派对	50
战争艺术2	48
自得棋乐2	22
装甲元帅3-苏德战争	48
黑与白	198
近距离作战5	48
战争启示录	48
秘密潜入	48
火爆棒球2001	38
英雄无敌历代记(废墟战神)	48
乐高-明日之星	68
刀剑笑(简装)	28
精彩赛车游戏库-秘密潜入2001	25
小恐龙学棋记(豪华版)	68
大家来找碴II	28
1937特种兵	48
半条命-反恐精英	68
终极刺客	48
杀出重围	48
霹雳麻将	48
魔法门八-毁灭者之日	48
三角洲特种部队3	49
极地之光	48
异形之强力反击	48
落日帝国（英文版）	50
疯狂四驱车	50
古龙群侠传(豪华版)	198
古龙群侠传(标准版)	68
轩辕剑3--天之痕(简装版)	69
轩辕剑3--天之痕(豪华版)	198
生化危机3(标准版)	48
生化危机3(豪华版)	198
轩辕伏魔录	58
新蜀山剑侠	69
深海战将	49
星际争霸(世纪回顾)	98
心跳回忆扑克	18
暗黑破坏神II(豪华版)	228
产品包装较大，需加20元邮费	

百宝箱

产品	价格
WinDVD3.0 标准版	48
新华音霸	38
办公之星Ostar	365
轻轻松松练五笔新版	16
蓝点LINUX2.0 标准版	15
蓝点LINUX2.0 豪华版	38
原码超市-10000种源代码精粹	38
精选全能补丁库	29
安全之星XP标准版	168
我形我速4(完整版)	48
我形我速4(升级版)	28
常上电脑开发专辑	38
PC源动力-驱动一条龙	48
DFFICE XP最新体检	27
智能狂拼II(标准版)	39
智能狂拼II(政府企业版)	198
智能狂拼II(升级版)	19
中文特快汉字输入法普及版	98
东方影都之立体眼睛	20
3000万能工具库 II	35
东方不败III（小包装）	39
金山游侠III	48
Pro-Magic5.12 即时恢复系统	49.9

学习天地

产品	价格
自学Visual Basic 6.0	20
自学photoshop 5.0	20
自学Viaual C++6.0	20
新东方TOEFL词汇百分百	38
新东方GRE词汇百分百	38
牛津剑桥初中英语套装	88
开天辟地III特惠装	199
电脑世纪行III	267
从零开始学日语	98
JAVA开发全面通	39
MaYa-造型风暴	126
图形图像全面通	48
迪士尼英语标准装	158
迪士尼英语教学装	52
迪士尼英语全套装	350
走遍美国2001版	118
捷进英语《新概念英语》姊妹篇	96
畅通无阻III	125

卡通世界

产品	价格
高达卡通全集W（共299集）	38
高达卡通全集V（共299集）	38
高达卡通全集Z（共299集）	38
高达卡通全集G（共299集）	38
高达卡通全集X（共299集）	38
名侦探柯南全集.续（103-135集）	28
金田一事件卡通全集	28
足球小子卡通全集	48
新世纪福音战士卡通全集	38
美少女战士卡通全集	38
新铁臂阿童木卡通全集	48
日本动画经典-龙珠	38
日本动画经典-番子道（BOY）	28
日本动画经典-樱花大战	28
经典卡通之忍者小英雄	28
宠物小精灵卡通全集	38
幽幽白书卡通全集（上）	38
幽幽白书卡通全集（下）	38
浪客剑心卡通（上）	38
高达卡通全集（共5部）	38/部
蜡笔小新续第2部	38
圣斗士-星矢（上）	38
圣斗士-星矢（下）	38
聪明仔一休卡通全集（52集）	48
樱桃小丸子卡通全集（52集）	48
灌篮高手（上）	38
灌篮高手（下）	38
攻城略地	
大法师攻略	26
新仙剑奇侠传+风云II攻略	19.8
红月权威攻略	28
大富翁5玩家攻略	25
金庸群侠传网络版攻略	12
魔法门八官方攻略集	26
三角洲特种部队全攻略	25
古墓丽影权威攻略集	25
100+100大众软件100期攻略精华	68

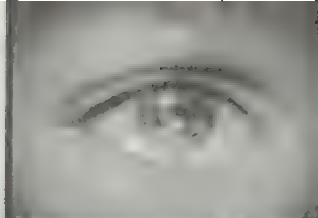
万智牌

产品	价格
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	90
第七版起始牌(中文版)	65
第七版补充包(中文版)	25
三国起始牌(中文版)	50
三国补充包(中文版)	20
三国预组(中文版)	50
大战役比赛用牌(中文版)	80
大战役补充包(中文版)	25
时空转移预组套牌(中文版)	80
时空转移补充包(中文版)	25
时空转移肥包	200
预言起始牌(英文版)	80
预言补充包(英文版)	25
玛凯迪亚起始包(英文版)	80
玛凯迪亚补充包(英文版)	25
进口生命计数器	50
红色牌套	60
黑色牌套	60
万智牌九格牌模	4
时空转移牌盒	100
启示录牌盒	100
国产四格牌夹（18页）	15
国产九格布面空牌夹	30
国产透明牌套	10
国产六色纸牌盒	10
七版推广手册	5

每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82834107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn
点击jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！



北京晶合时代软件技术有限公司



奖"

第六届大众软件奖系列活动

经过了五周年的辉煌，在本刊的第六个年头，我们将继续给众多的热心读者一些回报。奖品总价值超过30万元人民币的第六届大众软件奖系列活动已进入尾声，也渐臻佳境。下面还是先来看看本届大众软件奖都有些什么吸引人的奖品吧。

第六届大众软件奖举办时间：2000年9月1日至2001年9月1日

奖品：

特等奖:奔腾4多媒体电脑

一等奖:东方之子30G USB移动硬盘

二等奖:三星MP3播放器

三等奖:漫步者R501T音箱+明基威力50倍速光驱、罗技大手柄。

四等奖：价值500元的电脑游戏软件

纪念奖：263免费上网卡

参加办法：

1. 参加第六届大众软件奖系列活动的热心读者
2. 凡向《大众软件》投稿并被采用的作者
3. 凡在邮局及本刊读者服务部订阅半年以上《大众软件》的读者
4. 凡在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者
5. 积极参与“TOP TEN”活动的读者
6. 积极参与杂志社举办的大众评刊及其它活动的读者

注意事项：

凡持有第六届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，敬请等待中奖号码的公布。

赞助厂商：

东方之子科技有限公司\三星公司\263首都在线\北京爱德发高科技有限公司\苏州罗技科技有限公司\明基电通\升技电脑（香港）有限公司\北京晶合互动多媒体软件有限公司\北京晶合时代软件技术公司

第一届电脑新时代奖系列活动

特等奖:奔腾4多媒体电脑

一等奖:漫步者S5.1音箱+明基威力50倍速光驱+升技KT7A-RAID主版+罗技强力回旋钛翼摇杆

二等奖:漫步者S5.1音箱+升技KT7A-RAID主版

三等奖:价值500元的电脑游戏软件

四等奖:威世智公司万智牌预言补充包+电脑新时代纪念台灯

纪念奖:263免费上网卡

赞助厂商：

东方之子科技有限公司\263首都在线\北京爱德发高科技有限公司\苏州罗技科技有限公司\明基电通\升技电脑（香港）有限公司\北京晶合互动多媒体软件有限公司\北京晶合时代软件技术公司

欢迎读者参与　寻求厂商合作

本次活动由大众软件杂志社承办,本次活动最终解释权归大众软件杂志社所有。

联系电话：(010) 88118588

传　　真：(010) 88135594



纯文本

祝佳音与毕波的游文戏字

这是一本
关于游戏的纯文本
这是
一场进行着的
文字的游戏

可他们
确实是在阐述
一种观点
只有喜欢游戏
的
你才会看的懂
知道
他们在告诉你
什么

也许
你并不了解游戏
可你一定
关心别人是怎么看你
不过你不必在意
因为这只不过是
游戏

即将面世

第一手的接触



《E3全接触》
真实记录E3大展
全书200页全彩色，
精装装订印刷，
赠送超值光盘一张
包括现场实况、
游戏试玩等精彩内容

游戏美少女珍藏画集

智冠、华义、新天地、世纪雷神和晶合等知名公司直接提供保密档案。
凝聚众多众多工作室力作，几百张高质量的精美图片，任你享受最具完美形象的电脑人物。
定价38元，大16开，
200页左右，9月份上市。



预订电话：010-88135613

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

大众软件6周年有贺礼



礼品一

《PC天书2001》全新的DIY宝典，新世纪的PC天书，280页，450000字精彩正文全力奉献。
囊括2000－2001年电脑硬件，新技术、新产品，详细配图报道。
集合超级玩家DIY技巧，从选购到装配，从调试到运行全面配图介绍。

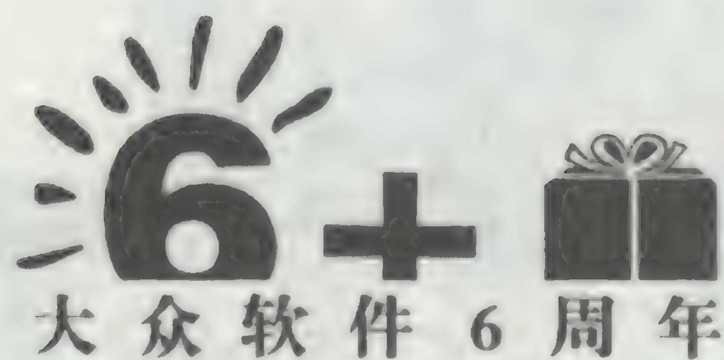
同期推出《PC天书2001 CD》收录2001年PC系统测试、硬件优化软件超值容量。

现在有奖预定即将全面开始，丰富的奖品超过20个类别，预订的同时你还将得到特别的折扣优惠，
以及我们送上的一张《大众软件》奖奖券，更多奖品期待你来领取，
敬请关注近期《大众软件》和《电脑新时代》杂志。

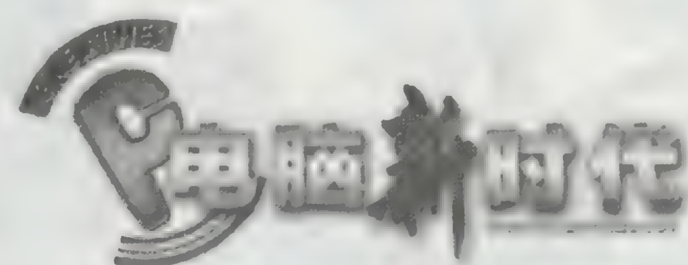
礼品二

《电脑新时代》、《大众软件》联袂出击，精心策划了也许是中国第一本的硬件小说。
全书以个性人物为主导，《电脑新时代》杂志中的性格人物如小虫、滴滴、老菜鸟、菜刀浪人全面登场，以编辑部为背景，全景式地展望了硬件市场，并通过菜鸟到飞鸟的蜕变过程让你在今夏也能轻松起飞。书中还提出一些全新的概念，你会发现生硬的硬件内容竟也可以如此轻快可读。本书内容有别于《PC天书2001》，可参照互读。

远离“菜鸟”吧！今夏属于飞鸟！







PC CINEMA 电脑影院

"碟霸"就是正版大片&影音播放软件套装!

碟霸



■ 碟霸·电脑影院　新品上市

"碟霸"提供的原装正版影视节目，采用最新压缩技术，所有节目内容完整、影音不变质，画[illegible]

1 发烧卡通《蜡笔小新》2CD/28
包括国际OVA版和港台TV版
国语配音（港台配音）65个小故事

2 强档日剧《东京爱情故事》
11集原版引进 日语原声 中文字幕
3CD/28元

3 精品连续剧《宰相刘罗锅》
40集完全珍藏版 10CD/58元

新 ■"世界经典电影百年珍藏"
中英文双语 ■经典电影 字纯正英语
希区柯克钻石经典
《美人计》《辣手摧花》《海外特派员》《惊魂计》《救生艇》《迷魂计》《意乱情迷》《贵妇失踪案》《擒凶记》《伸冤记》《怪尸案》《忏情恨》《年轻姑娘》《凄艳断肠花》《北西北》《电话谋杀案》《欲海惊魂》《艳贼》《鸟》《海角擒凶》10CD/58元

第五辑:《一夜风流》《正午》《剃刀边缘》《卡桑德拉大桥》《出水芙蓉》《爱德华大夫》《黄金时代》《小妇人》《永别了武器》《失去的周末》

新 ■"港台娱乐大本营"系列38元/辑
第二辑:《情圣》《龙凤茶楼》《破坏之王》《老虎出更》《龙虎风云》《爱的逃兵》《天长地久》《千王情人》《湾仔风云》《山村老尸》

第一辑:《[illegible]之[illegible]》《逃学威龙》《神经刀与飞天猫》《龙争虎斗》《中华赌侠》《绝命神偷》《愈堕落愈英雄》《热血小虎队》《恋战冲绳》《流星雨》

■"欧美大片排行榜"系列38元/辑
第一辑:《沉默羔羊》《绝路烽火》《旅行奇遇》《零点爆破》《夺命病毒》《雪崩危情》《以牙还牙》《紧急降落》《双面娇娃》《邮购新娘》

敬请期待《碟霸》2001影音播放器

■"碟霸"超酷影音播放器

1、支持**RM**、**RA**、**MPEG4**、**DivX**、MOV、DVD、VCD、MP3、MPG、DAT、VOB、AVI、WAV、MID、MIV、RMI、MPV、MPEG2、MOV、等流行媒体格式。 2、首创**QQ**风格播放面板。 3、首创按帧精确播放。 4、智能卡拉OK效果。 5、自动播放各种媒体光盘。 6、实现多速率播放、多声道控制。 7、兼容各种软硬件环境。
8、支持Windows95/97/98、windows2000、windowsME 功能强大，不胜枚举!

热销中...

新片陆续上市，敬请关注!

里仁软件行销联盟承销　咨询电话/OEM：62654732/33/34/35　订货电话：82612510/86241512/82610701/62615307
京里仁计算机公司出品　E-mail：lrsales@21cn.com　通讯地址：北京海淀区中关村邮局107信箱　邮编：100080

全国各地软件店、书店、音像店均有销售

Ubi Soft 育碧软件

3 CD 58元

辐射战略版

钢铁兄弟会

核战特攻队协同作战

智破死亡任务



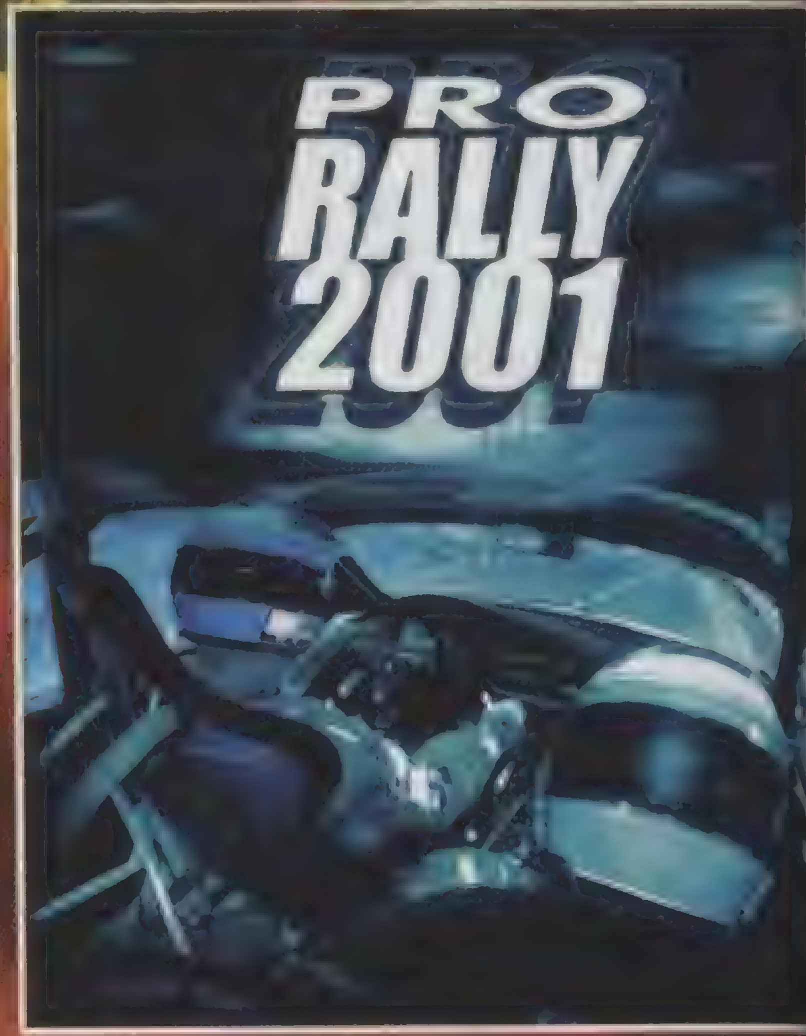
生化危机之父三上真司另一好评如潮的百万级作品!

简体中文版 4 8元



Blue byte 经典策略游戏第四弹

简体中文版 4 8元



体验亲切中文化的极速快感

简体中文版 4 8元



有一次笔者遇到了金山的总裁雷军。我们谈起对游戏的理解，他说，游戏行业不是简单的软件行业，同时它也是文化产业。要用对待文化产业的态度去对待它。

我为他的理解感到欣慰，但是笔者对游戏行业的理解却和他的理解有一点小小的出入。如果说当初关注游戏只是因为简单的喜爱，那么选择进入这个行业并支持我一直努力在这个行业做下去的，却是因为我一直把它看作是一个娱乐行业。

根据NPD GROUP研究报告，北美、欧洲及日本为全球游戏软件主要市场，1999年全球游戏市场规模为200亿美元，游戏产业产值已超过电影及录影带工业产值，而IDSA研究结果则指出游戏软件取代电视成为满意度最高的休闲媒体，所有的资讯都指向同一结果，游戏软件产业已不再只是个Niche Market，游戏软件已深入人们的生活之中。

在当今的世界环境下，在当今亟待发展的中国，只有大力发展商品经济才能促进这个国家的强大。那么具体到精神产品的开拓，娱乐产业则是不能忽视的。看看韩国，看看日本，看看美国，凡是娱乐产业发达的国家，靠这个行业赚取了多少外汇？如果说钱本身不代表财富，那么在无形中把这个国家的意识形态，价值观念和文化传统灌输给广大的世界并产生深远的影响，那么这算不算是一种投资？这算不算是一种财富？当BLIZZARD这个名字能象COCACOLA和NIKE那样闻名时，你想那意味着什么？你花钱购买到的并不只是美国的产品，而更是美国式的消费思维模式。

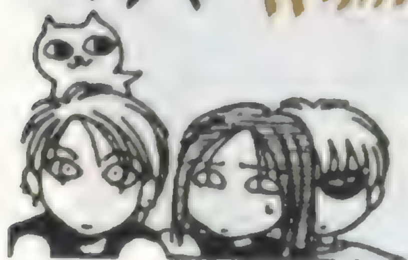
我一直认为文化只是一种载体，在一个商业社会里，如果要积累财富，文化就要被利用，要象其他物质资源那样利用，而不该强调它的特性。而也只有当你用商业意识去利用它之后，文化的传播才能重新变得充满活力，否则它就是死的。西山居的所有产品都有一条主线，那就是弘扬民族情感。有了这条思想主线，他们才得以在险恶的市场环境中不断推动自己的产品进步，走到了今天这一步。他们正是借助文化的力量，较好地完成了商业行为。

华彩这次特意请来了“青春美少女”乐队为他们的新产品《剑灵》做宣传，这种商业炒作行为本身并不新鲜，但华彩代表在记者招待会上发言中的一句话却很值得玩味，他们把音乐和影视行业称为“传统娱乐行业”。而“作为新娱乐行业的游戏业，要积极与传统行业合作”。

“合作”，这是一个年轻人在向一个老人学习经验，再借助他的力量强大着自己的过程。

短短的100年时间，电影已经成为了“传统”的娱乐行业。谁还记得它最早沦落在马戏团游乐场大厅里被主流社会所鄙夷的那些岁月？《古墓丽影》和《最终幻想》不是被拍成电影了么？游戏不是又一次被拍成电影了么？在10年前，当《最终幻想》在简陋的FC上登场时，又有谁想到过它的今天？

生铁 post-boy@popsoft.com.cn



从《剑灵》看商业炒作



本刊记者/生铁

《剑灵》是由台湾宏申资讯历时两年研发而成的一款古典武侠RPG，由于它具有某些的特点，在近期受到了玩家们一定的关注。它的故事本身就比较独特，它讲述了一个死去的剑客附身在剑身上，拯救三界苍生的故事。在这其间，不仅历经了无数次紧张激烈的战斗，同时也体味了作为一个侠客应有的爱恨情愁，游戏中有5位性感美丽的女主角。为了突出她们所具有的个性，华彩与“青春美少女”签约，使其正式成为华彩软件暑期代理发行的主打游戏产品《剑灵》的形象代言人，并由此开始正式拉开了《剑灵》大规模市场推广活动的序幕。随着这次活动，还将随着《剑灵》推出该组合最新主打歌曲——《跳舞的城堡》，并将参加中国原创歌曲总评，这次合作把游戏娱乐行业与传统娱乐行业紧密结合起来，将游戏文化的影响扩大至多个领域，是一次成功的商业炒作案例。

本刊记者应邀参加了华彩在京举办的媒体见面会，在会上见到了青春美少女组合，这是她们作为《剑灵》代言人的第一次登台亮相。作为唯一一家与会的专业媒体，本刊记者独家采访了这几位年轻的游戏代言人，让她们为本刊读者作一个自我介绍。





司徒毓湘：飞剑门首席弟子，芳龄二十，个性温柔婉约，满身透溢秀气，富有自我牺牲的精神。





韩心儿：飞剑门弟子，芳龄二十，带着一点天真的个性，身手敏捷，对于暗器的使用十分拿手，是个敢爱敢恨的深情女子。

《剑灵》的其他卖点：

《剑灵》是国产武侠RPG中首个支持“力回馈震动手柄”和“3D环绕音效”的游戏，不仅突破了传统RPG的操作模式，更注重了游戏影音对玩家的影响，再加上无限组合可能的“铸剑”系统、“真实天气”系统、“游戏人物随机AI”系统，从而形成了《剑灵》值得一玩的五大要素。

华怡琳



华怡琳：医仙华左的孙女，芳龄十七，为人机灵，外表清秀俏丽，极富有同情心，从小父母双亡，医术精明。







上官柔 李娜

上官柔：谜一般的女子，年龄约在三十五上下，来历不明，会使已经被灭门的灵剑门绝学——天方地罡。





致《大众软件》的读者们：

嗨，大家好！我们是春天美少女。

不要光玩剑灵，记得听我们的歌曲呢！

2001.7.24



侍剑



最后想说的话：

暑期的游戏市场格外火爆，传统武侠RPG的大作先有《剑侠情缘》，后来《新仙剑奇侠传》，现在又有一个《剑灵》杀出来。且不论玩家对它们是褒是贬，只是从这3款产品的宣传角度来看，我们会发现游戏行业已经在运用更娴熟的商业手法，在更高的层次上进行产品的市场推广活动。“剑侠”借申奥活动出尽了风头，“新仙剑”借助电视媒体大作软性宣传，而“剑灵”则把流行音乐和偶像制度借助到自己的产品形象宣传中来。无论如何，对于一个朝阳产业，特别是对于一个娱乐行业来说，我们期待着这样的转变，鼓励这样的进步，希望我们明天能做得更好！

创意VS技术

——游戏业的“Dogma 2001”宣言

江苏/大狗



喜爱研究电影的朋友一定听说过拉斯·凡·蒂尔（《黑暗中的舞者》导演）和托马斯·温德堡（《破浪》导演）这两位丹麦导演，他们于1995年订立的“Dogme 95”宣言在电影史上拥有着与60年代法国新浪潮运动同样重要的意义，它以手工业者的概念，回复了自由个体的身份，强调个人创作的活力，如今已成为世界电影业一股无法抵挡的革命潮流。

这两位丹麦导演认为现代电影制作业越来越依赖于特技效果、摄影技巧和后期处理等技术手段，过分强调“眼球注意力”，而忽略了电影的精髓——戏剧性的叙事手法和真实的表演，完全脱离了戏剧艺术的根源。这份以“为电影正本清源”为目的的宣言正是他们对整个电影业发起的挑战书。

“Dogme 95”宣言的核心部分是被称为“守节誓言”（Vow of Chastity）的十条戒律，这十条戒律对电影拍摄过程中的技术成分作了近乎苛刻的限定。以下为十诫的具体内容：

一、所有拍摄一定要在实地进行，不可加插特别道具或布景（如果故事要求某件特别道具，则一定要找一个已经有这件道具存在的实景）；



二、声音不可以跟影象分开录制，反之亦然（除非拍摄该场戏的内容本身就有音乐出现，否则绝不可以配上任何音乐）；

三、摄影机一定要全部手提。只要摄影机是提在手里，任何（摄影机）运动或固定不动均可允许；

四、电影一定要彩色，特别灯光效果将不被采纳（如果光源太弱，不足以暴光拍摄者，该场戏必须要被删除，否则也可在摄影机顶加一盏小灯）；

五、禁止使用所有光学效果和滤光镜；

六、不许在影片中出现任何表面化的动作场面（不可以出现谋杀、武器等）；

七、不可以有时间和地理上的疏离（即是说影片一定要发生在此时此地）；

八、类型电影不被接纳；

九、电影的（放映）制式一定要是35毫米；

十、导演不可以独立挂名。

2001年3月，前牛蛙工作室首席设计师恩尼斯特·亚当斯撰写了一篇题为“Dogma 2001：致游戏设计师的一份挑战书”（Dogma 2001：A Challenge to Game Designers）的文章，矛头直指那些信奉“技术至上”者。他在文中提出了“技术令创意窒息”的观点，认为现在的游戏开发者过于倚重硬件技术，而忽略了游戏业的根基所在——创意。虽然游戏离不开技术，但游戏的设计并不一定要围绕技术展开，人们不应单纯地





为制作游戏而制作游戏。

亚当斯指出，在新的游戏硬件问世后的一段时间内，游戏业的整体创意水平往往会有明显的下降，这是因为设计师把过多的精力放在了熟悉新硬件上，一味地考虑如何围绕新硬件、新技术制作游戏，而不是追求创意上的突破。

同两位丹麦导演一样，亚当斯决定对整个游戏业发起挑战。他仿照“Dogme 95”起草了一份“Dogma 2001”宣言，这份宣言有两个目标：一是减少游戏开发过程中的技术成分，强迫开发者把注意力放在游戏本身的设计上，如游戏规则、游戏过程、操作界面、环境设定和角色开发等；二是杜绝“克隆”，明确禁止某些特定的游戏类型和角色，强迫开发者思考新的玩法，设计新的人物形象。

下面是“Dogma 2001”十诫的具体内容，附讲解：

1、设计文档不应提供任何对目标机器内部部件的说明。控制设备和显示器可以在讨论操作界面时提及，最低系统配置应由程序师在开发过程中决定。

讲解：“游戏设计”设计的是“游戏”，与机器硬件等技术事项无关。

2、禁止任何形式的3D硬件加速。可以使用软件渲染的3D引擎，但必须保证游戏在640x480分辨率、16位色深SVGA模式下帧速达到20帧/秒或相当的水平。

讲解：在开发过程中，显示设备的兼容性往往是问题最多的一环，既然不可能像游戏机那样提供一套固定的硬件系统，又不可能为日新月异的显卡市场套上一个统一的标准，那么，唯一的解决办法就是返朴归真、化繁为简，通过严格执行某个简单的显示标准，把设计师和程序师彻底解放出来，使他们能够把注意力集中在更重要的元素上。

3、只有下述控制设备是可以接受的：随游戏机一同发售的标准控制器，电脑上的双轴双钮摇杆、双钮D手柄，标准的101键键盘和双键鼠标。

讲解：过分依赖特殊的控制设备往往会降低游戏本身的创新性。微软推出的“SideWinder策略指挥官”（SideWinder Strategic Commander）是一款专为即时策略游戏设计的控制器，可用于提高联线对战中的反应速度，此类设备究竟有助于提高游戏的策略性还是助长了“速度战”的风气，不言自明。针对特殊设备开发额外的代码是对设计师的时间和精力的无谓浪费。

4、游戏中不应出现骑士、精灵、侏儒和龙等形象，也不应有天神、天使、巨人、术士、魔法师、牧师、小偷、吟游诗人、村妇、男招待、恶魔、石偶怪、吸血鬼、不死怪或其它肉体形式（干尸、腐烂的尸体）、纳粹、纳粹突击队员、俄国人、间谍、雇佣兵、太空宇航员、星际飞行员、人形机器人、邪恶的天才、疯狂的科学家或食肉异形。

讲解：在设计角色前，先把卢卡斯和托尔金请出脑海，忘了二战，忘了看过的科幻影片和奇幻小说；而我们的设计师，同样应把金庸、古龙和四大名著一并忘掉，把侠客、美女等形象圈入禁区。如果你发现离开上述材料后自己根本无法想出其它形象，则说明你的创意水准很成问题，不足以担当起游戏设计师的重任。没有纳粹分子还可以有恐怖分子啊，没有间谍可以有侦探，没有雇佣兵可以有消防员，没有俄国人可以有匈奴，没有恶魔可以有女妖，没有巨人可以有灰熊，没有不死怪可以有海怪，没有食肉异形可以有食素异形，没有侠客可以有僧人，没有美女可以有才女……

5、下列游戏类型属于被禁止之列：第一人称射击游戏、卷轴游戏、任何拥有“特殊攻击技”的动作游戏。其它被禁类型包括：以20世纪或现代军事武器为主体的模拟游戏，以电视转播之体育赛事为主体的模拟游戏，只注重战斗和武器生产的即时策略游戏，单纯解谜的冒险游戏，包含有大量数字的角色扮演游戏，根据“霍伊尔纸牌规



则”开发的任何纸牌游戏。

讲解：难道除了“大黄蜂”、“阿帕奇”你就想不出更有趣的飞行器了吗？难道除了“M1A1”、“豹”就没有其它可以开动的铁家伙了吗？市面上这么多FPS、RTS有几款能真正使人感到耳目一新？有哪款角色扮演游戏不需要玩家计算来计算去？创造新的游戏类型是设计师的天职，而不是在原有类型的基础上塞入更多的内容。

6、所有片头片尾、过场和非互动动画皆属被禁止之列。若游戏的确需要介绍性或过渡内容，必须以字幕作为陈述方式。

讲解：以冒险解谜游戏为例，人们一般认为解谜游戏的优势在于精彩的情节和动画过场，因此许多设计师往往忽略谜题的质量，而将重心放在构建故事、制作动画上。固步自封，缺乏创新，正是这种心态导致了解谜游戏的迅速衰退。如果想欣赏精彩的情节和动画特技的话我们可以去看电影，为什么一定要玩游戏呢？

7、暴力画面必须被严格限制在使被摧毁物体消失或停止不动的程度内，受伤或被毁的过程应当通过象征手法而非写实手法表现出来。游戏中不应出现流血、爆炸、受伤或死亡的场面。

讲解：冲突是游戏的动力源泉，大部分游戏都包含有暴力成分，这并不可怕。然而，从被德国禁售的《德军司令部》到被法国禁售的《雷神之锤》到被美国部分州市禁售的《军事冒险家》到被欧洲数国禁售的《暗黑之刃》，游戏在暴力画面上的“军备竞争”呈现愈演愈烈之势。爆炸和死亡的动画属于第6条所说的“非互动动画”，过分注重渲染暴力画面以刺激玩家的做法对于真正的游戏设计是极其有害的，设计师应把更多的精力放在提高游戏的AI上。

8、游戏中可以出现胜与负、敌与我，但





不可出现善与恶。

讲解：善与恶的对抗已成为一个陈旧不堪的主题，这是设计师为了区分两个或多个不同阵营，并赋予玩家以成就感而采取的一种最平庸的手法。在现实生活中，除了一小撮穷凶极恶者外，没有人会是真正邪恶的。设计师应该为两个阵营的对峙设立一个令人信服的解释。

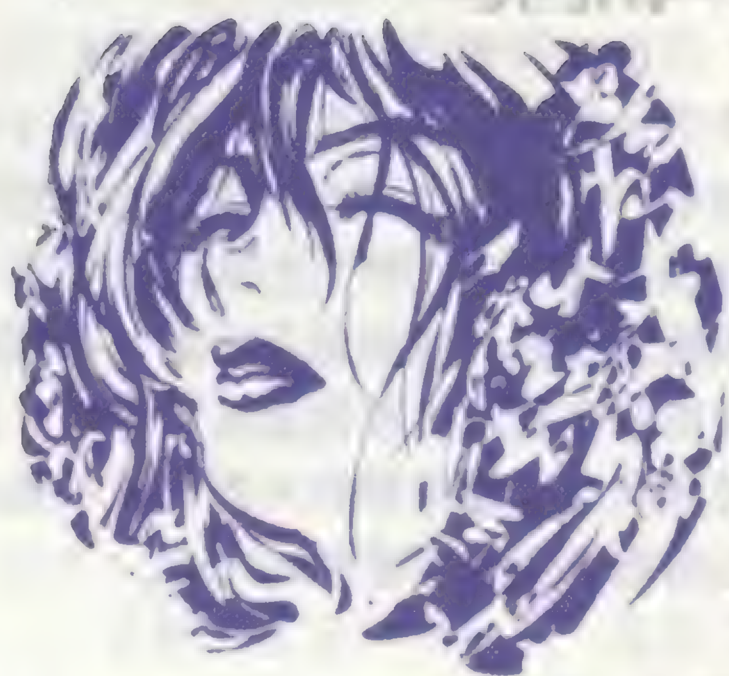
9、若游戏侧重于写实而非抽象描写，则不应包含任何不合逻辑的成分，例如把药箱藏在油桶里。

讲解：以动作射击游戏为例，在许多设计师的眼里，此类游戏的追求目标之一是“人与场景之间的完全互动”，这里所说的“完全互动”实际上是指炸掉一切运动的或高出地面的物体。作为一名老鸟，消灭视线内的所有东西似乎已经成为一种本能的反应，因此，炸掉油桶看看里面有没有药箱也就成了理所当然的事。这种不合逻辑的设计方法是在鼓励胡打蛮干而非理性的思考，是一种偷懒的做法。

10、若游戏侧重于写实而非抽象描写，则黑色不可作为除墨水外的任何人造物体的颜色，也不可用于刻画危险的科幻生物。黑色可以用于表现光线无法到达或没有开灯的房间。

讲解：以第一人称射击游戏为例，此类游戏大多场景阴暗，用“伸手不见五指”形容毫不为过。这种做法看似为了营造惊悚之气氛，实际则是为了掩饰场景中所存在的诸多缺陷，是一种偷懒的做法。还有些美工喜欢将黑色、铬色和金属灰色作为最酷的三种颜色频繁使用，这些人应该被踢回美校重新学习。玩家其实更青睐色彩绚烂、光线明亮的场景，《老兵山姆》（Serious Sam）的成功就是最好的例子。





看过一篇文章，是关于巫术的。文章说，发掘出来的原始部落壁画并不是出于什么人类的艺术天性，因为在当时的恶劣环境下，人们要竭尽全力为生存奔波，根本没有闲暇去奢侈地玩艺术，而那些关于狩猎的壁画则是用来下降头的。文章还说，有科学家做过实验，人确实可以通过精神力量影响骰子的点数，但随着掷骰子的次数增加，这种影响也越来越小，那是因为掷骰子的人精神开始涣散的缘故。

不管那篇文章的观点如何，巫术或者说是精神力量在过去相当长的一段历史时期确实占有重要地位，随着科学的不断发展，它也渐渐没落，直到今天，沦落为大众眼里的旁门左道。其实，精神力量并无正邪之分，就象科学也没有正邪之分一样，可以杀人，也可以救人。人们可以坦然地接受科学是因为科学显得有理有据，容易被理解，所以即使是象氢弹这样的杀人武器也一样可以被接受。至于巫术就比较惨了，当初对神秘力量的向往变成了畏惧，人们一向对不理解的现象采取排斥态度，于是，在人们心中巫术和诅咒划上了等号，其实，什么是诅咒人们一样不清楚。

这个世界的每一个因素都在不断地争取一种平衡，食物链中有平衡，能量也守恒，就是国家之间也一样需要多极来相互牵制。而科学的极度发展已经压制住了对精神力量的探索，人们如此懒惰，把全部精力都投向了容易理解和研究的现代科学中。人们的目光将随着宇宙飞船和射电望远镜投向亿万光年以外，从此远离自己。



天堂鸟 greg@popsoft.com.cn

足球2002

FIFA2002



■ 游戏类型：体育运动
◆ 制　作：EASPORTS
■ 发　行：EA

没有一项运动能象足球那样受到全世界的欢迎。作为世界第一大球类运动，每4年一次的世界杯以及欧美的欧锦赛、美洲杯，乃至各国的联赛、杯赛都让会让亿万球迷魂牵梦呤。在电脑游戏上，足球更是一个好的题材，足球游戏不但以逼真的球员动作、真实的比赛让人们从电脑的角度体会了这项运动的乐趣，还让不少喜欢足球但不会踢的球迷过了球瘾。以制作运动游戏闻名的EASPORTS从1994年开始就投身于此，之后每年都会有作品推出，FIFA系列历经多年依然常盛不衰。而今，他后面的序号已经是2002了。

因为正好赶上2002年日韩世界杯，所以游戏的世界杯模式恐怕会令众多玩家为之兴奋。操控自己喜欢的球队击败对手，碰起大力神杯的荣誉感是每个球迷都向往的。而我们中国玩家当然是用中国队啦！虽然国脚次次令人失望，不过还是希望那时候操控中国队打不是因为没有进军世界杯而用游戏来发泄。

每年在作品推出时，制作公司都会不遗余力的宣称游戏的画面又怎么怎么进步了，我们也的确看到了球员由口方鼻圆到慢慢接近真人，赛场由平滑的纯然一色到渐渐有立体感和质地。而在《足球2002》中，我们又能看到哪些进步呢？据制作公司透露游戏的画面质量又会有大幅提高，球员面部刻画将更真实，更细腻。以往虽然我们也能认出场上的球员，但感觉总是比现实中难看、呆板了不少。在本作中大家将会惊奇的发现，球员变的跟真人那么得相似，不论是英姿飒爽的罗马王子托蒂，还是长发飘飘的战神巴蒂。都会以潇洒的形象出现在玩家面前，玩家再也不会因为看到自己的偶像被做得目光呆滞而懊恼了。当球员进球后，庆祝动作也将得以很好的表现，不再是每个人都只会翻后空翻，而是由更多的动作来表现。至于场边的观众也将不再寂寞，各个栩栩如生地摇旗呐喊，吹哨助威。

众所周知，足球是要配合的，一个球队哪怕有最好的前峰，但没有整支球队其他位置的支持，那一样是支弱队。在FIFA里有些玩家总喜欢单枪匹马，长途奔袭，享受那种一人左右比赛的乐趣。从《足球99》开始，这种作法就已经越来越难了，就算是最低的难度，想要用守门员从后场带球直至进球都是不可能的。而此次的FIFA2002也将更强调团队配合，不论是阵型的设定、攻防的策略，都将趋于真实。你将会体会到3-4-3和5-3-2阵型在攻防上的不同。因此玩家不但要有好的技术，在临战时，合理安排调整阵型也将是必需考虑的问题。

游戏包括了世界杯、各国联赛、友谊赛、自定义、训练等模式，在联赛模式中将会有多达16国家，但好像还是没有中国的加入，这点颇为遗憾。

对于这款游戏笔者也不想再多说什么了，虽然很多玩家认为他和实况相比差很远，但每款作品推出，玩的人依旧是有增无减，看了这次的FIFA2002的改进点，我想又会有不少人等着玩吧！

（游侠·天翔）



编者按：

真不想《足球2002》出来。到时就该不够人打CS了。

中世纪——越狱大逃亡

Gothic

■ 游戏类型: 动作
◆ 制　　作: Piranha Bytes
■ 发　　行: Octagon Entertainment



关进监狱，宣判死刑，大概你会以为没有比这更糟糕的事情了吧？不幸的是，在哥特的世界中这不过是拉开序幕而已。这就是《中世纪——越狱大逃亡》，Piranha Bytes推出的一款令人期待已久的RPG游戏。游戏的开始设定相当的离奇：玩家被莫名其妙地投入中世纪的一个巨大的露天监狱中，一道大得不可思议的栅栏把监狱与外界隔离开来。监狱里，3个派别——新、老教派和精神教派——为了夺取权力而彼此勾心斗角。至于玩家，尽管要倚靠其中的某个派别，但却大可不必为它鞠躬尽瘁，毕竟我们的目的很简单。



游戏采用第三人称角度，视角与古墓丽影很相似，其中最引人注目的地方是在虚拟世界中物体体积上的真实感和对细节的注重：





沼泽上升起的薄雾，把小径引向森林的深处，瀑布雷鸣般冲下悬崖，荒废的城堡俯视着广袤的平原和起伏的山峦，一切的一切都给人以身临其境的感觉，而它们有时如此和谐地构成一个完整的世界。

NPC在这个幻想的世界中发挥着巨大的作用，监狱中的牢友各自都有事情要忙，怪物也不只是懒散地站在四周，而是在小睡或忽然进攻。夜幕降临的时候，一切都发生了翻天覆地的变化。月夜下，一条阴森的林间小蹊可能瞬间成为狼群的野餐地，白天在市场上卖陶器的小贩可能会在酒吧里休息……

无论在哪里结交朋友，也无论结交到什么样的朋友，我们的唯一目标就是逃离这个荒凉的世界。再次成为自由人之前，玩家将为此战斗6个章节，完成12个任务。此外还有彼此平行的小任务，可以借此赚些钱和经验值，或是得到些非凡的装备。故事的发展是非线性的，情节的发展取决于玩家的选择。如果加入老教派，任务之一是保护即将输送到监狱外的铁矿石，而新教派给你的任务则是破坏矿石的输送。成功地完成任务将得到可观的经验值，而经验值可以用来增加剑的攻击力，或是加快偷窃速度，或是提高魔法能力。Piranha Bytes一直致力于简化对人物的操纵。相对于繁杂的AD&D规则和呆滞的柱状指数，信息屏简明地说明了怎样使用某件武器或武器装备的性能。

和游戏中其它的事情一样，战斗是即时的，当有怪物从玩家面前经过的时候镜头切换为侧景。评测中我们比较关心的问题



就是镜头的切换，有时在跟随人物的时候会发生问题，切换到错误的地方。除此一点，这的确是一款值得令人期待的游戏。

（游园创意）

编者按：

看来人是需要危机的，注意，光是危机感还不够，要有真正的危机。遇到真正的危机，猪也会变成野猪。

楚留香新传

■ 游戏类型：角色扮演
◆ 制　作：宇峻科技
■ 发　行：宇峻科技



对于武侠迷来说，盗帅楚留香这个名字一定听过吧！那种来去自如，盗宝犹如探囊取物的身手，风流倜傥，行走总有美女相拌的个性，不知令多少人向往。不论是古龙的原版小说，还是郑少秋主演的电视，大家都看得如痴如醉。在电脑游戏发达的今天，把他制作成游戏不是很好的商机吗？早在多年前，就有过一款名为《楚留香传奇之血海飘香》的游戏，不过那已经是“远古”时候了，今天就为大家介绍由宇峻科技制作的《楚留香新传》。

因为有过制作两代《新绝代双骄》的经验，加上这两部游戏都很受欢迎，所以这次宇峻自然是驾轻就熟了。仔细一看游戏的画面，发现竟然和《新绝代双骄》异常相似，原来这次的《楚留香新传》依旧是采样了《新绝代双骄》的引擎。当然并不是全部采用，制作组对以前不如意的地方都做了修饰和加工，使得游戏画面看上去更为细腻，比起之前的冷艳又真实了不少，人物绘画很到位，让人一看就能对号入座。



众所周知，楚留香的轻功天下第一，身轻如燕的他对于飞檐走壁等技巧可谓易如反掌，但实际制作到游戏中问题就来了，怎么才能更好的体现他的这身轻功成了制作组的最大问题。对于以往的游戏中形同虚设的轻功属性宇峻终于大胆决定采用一个新的系统，就是在游戏中用鼠标配合CTRL键就可以让楚留香飞檐走壁了。这个设定的确很有新意，也很实用，当玩家在游戏中想要飞到高处取得物品时，就可以毫无顾及的跳起来了，如果跳得不够高，那就说明玩家的轻功不够，玩家可以马上去修炼，这样的轻功属性的设置就不显得多余了。



一提起RPG，地雷问题自然又被搬上了台面，在一些游戏里玩家们被炸得都怕了。好在这次的《楚留香新传》没有使用埋地雷的方法，而是所有敌人可视，玩家们大可自顾自的走路，不必理会那些敌人。这同样意味着当玩家想战斗的时候可以从后面攻击敌人，战斗时就会取得先机了。



战斗时的画面玩家们应该不用担心，全屏的招式效果绝对另你大呼过瘾。到时候就慢慢体会吧！

笔者在这里大胆预计，这款游戏将会是继《新绝代双骄》后又一款经典，他的雏形绝对让人放心，什么？你不信，那就让时间来证明吧！

（游侠·天翔）

编者按：

比较楚留香和陆小凤，我更喜欢后者，因为陆小凤更象一个人。

至高无上

■ 游戏类型：策略
◆ 制　作：Engine Technology
■ 发　行：安峻



故事是由2月底寒假结束而将开学时开始展开。男主



角李杰是就读于私立无上中学的3年级学生，这也是他的最後一个学期。而女主角川岛由纪则是从日本来的国际交换学生，现在就读于国立至高中学二年级。这两所学校一向水火不容，竞争得非常激烈！为了这次的百万大赛两校的学生更是卯足了劲在练功，甚至连老师们都相当热衷。

《至高无上》在游戏的进行方式上有很特别的设计，结合了很多种游戏元素。

课程部分

在每个星期天晚上就寝前需要排定下一周的行程表，除选择上课、社团、打工等之外其余皆为自由活动时间，自由活动时间里可以到处冒险，跟NPC谈话打探消息或者接受任务、战斗及寻宝等。

养成系统

游戏中主要有4种选项：上课、社团、打工、以及自由行动。其中上课、社团、打工等叁项以小动画的方式表示，自由活动部分则可以自由在各地区间移动，玩家可以进行跟NPC的对话，打探消息、接受任务、战斗、找宝物等等。



冒险部分

游戏过程中玩家们将会遇到相当多的事件及任务，您可以一一的为NPC们解决问题，也可以听完就算了不管他，决定权完全在玩家们的手上，不过要小心有些重要事件可是得先解决一些事件或任务才会出现的，所以有很多看起来不是很重要的任务或对话事实上也是会影响剧情发展的。

战斗部分

游戏中的战斗方式是采用时下常见的半即时模式，但是特殊的地方是《至高无上》并不是采用一般2D游戏常使用的排排站模式，而是在作战时每个角色会自动找寻最佳的作战位置来战斗，这么一来，使得画面不再那么死板而显得更活泼、更刺激！不过要小心打到自己人。

这款游戏结合了角色扮演、冒险解谜、策略养成等要素在里面，经由巧妙的安排使得课程的安排变成相当重要的一环。表面上玩家是操纵着主角，事实上培养的是虚拟游戏中的角色，因为角色的强弱也会影响到剧情的走向。而与NPC众多的互动之中则是考验着玩家的智慧，因为NPC也是有可能会说谎的，如何才能作出正确的抉择就要看玩家们的努力了。游戏的格局或许不大，但是巧妙的结合了数种不同的游戏要素却





又不会格格不入，看似平凡却又延伸出丰富剧情的故事，相信这是一款值得玩家们一玩的游戏。

（山西　紫铜）

编者按：

和游戏中比，现在的学校可以教授的东西太少了，唯一游戏里没有的就是纪律。

鬼魂小组——侦察
Tom Clancy's Ghost Recon

■ 游戏类型：　主视角射击
◆ 制　作：　Red Storm
■ 发　行：　Ubi Soft Entertainment



著名的游戏公司RED STORM制作的Tom Clancy系列的《彩虹六号》系列在取得了巨大的成功之后，相继推出了多部资料片。就在玩家已经不能满足只有街头巷战的时候，Tom Clancy系列的最新作《鬼魂小组——侦察》即将推出！号称比《彩虹六号》更刺激，更真实的这一款大作到底是怎么样的？通

过开发小组放出的资料，我觉得还是很值得期待的。

游戏在每次任务开始前你可以选择6名队员来执行任务，可以分为狙击手、武器专家、来复枪手、重型武器手等不同的职业，而且他们每个人都会有不同的健康程度、持久力以及领导能力，这些都影响着队员执行任务的效率，所以作为队长，随时关注手下的状态非常重要。GHOST RECON中加入了不少只有在战争中才会用到的武器，如M-136反坦克导弹这样的重型武器，同时你还可以拥有SM02、M24、MP5、M9、M16等经典武器。

丰富的单人剧情不会让你觉得乏味，有超过20个的危机任务（不包括隐藏任务），而且每一关的任务都很有特点。有的任务中须要你秘密潜入敌人基地，搜寻情报，解救人质或刺杀敌方重要人物。在这里要注意的是特殊的隐藏人物的设置。在特定的情况下会出现不同的特殊人物，或许要你去营救，或许会加入你的小组来帮助你更有效率地完成任务，或许会引发其它的隐藏任务。和其它同类型的游戏一样，你可以在读完任务简报后制定一套切实而有效的作战计划，但所有玩家都感到头痛的是你无法在执行任务中随时更改你的计划，但在GHOST RECON里，通过"ON－THE－FLY"计划界面，你可以在任何时候，任何地点更改你的原定计划，这就是说100个人可以有100个不同的方法来完成任务，你可以用阻击手躲在暗处，一个个地消灭敌人，也可以用重型武器手将敌人炸上天……







画面对于主视角射击游戏十分重要，在Ghost Recon里，各种不同的天气变化，因为强大的3D引擎而显得十分优秀。从激战时的流弹到目标物的爆炸，整个游戏显得很有质感。不同的天气情况还影响着你执行任务的难易程度！子弹打中人身体不同的部位更是有着不同的反应。游戏中敌人的AI不是白痴，更接近真实，相信足够让任何人头痛。

GHOST RECON将在本年年底发行，对于主视角游戏迷来说是一部值得大家期待的作品。也许它会给你带来一份惊喜。

（游侠·ReDsUn）

编者按：

对于人来说，把智慧和暴力结合起来才是最有效的武器，于是人们不再青睐QUAKE，那只是一种放松。

机甲指挥官 II
MechCommander 2

■ 游戏类型：策略、射击
◆ 制　　作：Microsoft
■ 发　　行：Microsoft



《机甲指挥官 II》的故事发生在公元3063年，一个混乱地带上，两个武装派系之间发生冲突，而玩家将扮演一名雇佣兵在战场上冲杀。利用游戏中多变的地形和环境，你可以率领自己的机甲做出穿越丛林、跳跃高地、以及突破围墙等行动。这一次微软将会大大改善一代操作复杂得问题，无论新老玩家都能在很短的时间内掌握方法。



游戏主角是玩家扮演的人，绝对不是你操控的装甲车或其它武器设施，因为游戏设定玩家扮演的角色将能拥有个性化的人物技能（比如射程、视野、以及武器方面），玩家在战斗中还可以升级（分为新兵、正规军、老兵、精锐部队及尖端部队）。升级主要表现为技能的提升等各方面能力的上升，这将直接影响游戏进行时任务完成的好坏，游戏中还有其他类似NPC的军队人物，如增援队，联盟军等。面对一些推动情节发展的任务，然后可以从2到4个任务中挑选，至于顺序可以由玩家来决定.

游戏的画面将是非常有特色的，新的3D引擎，可以让游戏中的战斗效果显的极其出色，在夜间的任务其表现出来的画面效果是极其酷的。画面去除了黑雾（可以看到地形等，但不能看到敌军部队），这



样可以使玩家明确在向什么样地形的区域挺进，当然对于前途中潜藏着多大的危险还是不知道的。《机甲指挥官Ⅱ》还将任务的重点由人们形容的谜一般的感觉转变成明确的战术较量。视线和火力范围的巧妙应用要比掌握时机重要得多。另外，增援部队可在玩家需对战术环境作出反应时被空投至战场。 玩家能够在布雷舰中翱翔、修复军车，巡逻车辆等等（利用 VTOL运输机）。新添加的救护分队，使玩家能够让受伤的机器人重新站立起来，继



续投入战斗。上述所有功能可以帮助玩家从遭受的伏击中东山再起，最终取得战役的胜利。

多人连线模式提供了小组配合作战功能，可即时生成。附加的地图编辑器（说是开发者使用的那个？！），可以使你自己编辑新的地图，当然你也可以网上去寻找别的玩家制作的优秀地图。总之，《机甲指挥官Ⅱ》更多特色只有玩过后才能知道了。

（游侠·三枫）



编者按：

不知道最初是谁发明了“机甲”这个词，可能是机动装甲的意思吧。其实“机动”和“装甲”是有些矛盾的，至少在技术上应该存在不少难题，希望这些难题永远不要得到解决。

美少女梦工厂Ⅳ

princess maker4

- ■ 游戏类型：养成
- ◆ 制　　造：NineLives
- ■ 发　　行：NineLives



只要一提起美少女养成游戏，玩家们的第一反应一定是《美少女梦工厂》系列，当年他的3代以出色的画面，新鲜的玩法，多样的事件深受养成游戏玩家的欢迎。时过几年，4代依旧是遥遥无期，各位“老爸”好不寂寞，在这里有个好消息要告诉你们，全新制作的4代即将出炉啦！

养成游戏的数量相对于其它类型的游戏来说是比较少的，以系列出现的就更少了，能够出到4代的更是绝无仅有。此次的4代又将有哪些新的变化呢？

首先是游戏的的舞台被转移到了真实世界，所以这次的游戏舞台将会发生在日本。玩家的身份是“Katsute国”的勇者，在功成名就后告老还乡回到了日本，过起了平凡人的生活，但命中注定他是个不平凡的人。一条奇怪的黑狗把一个少女交给了他，并说这个少女是某个王国的公主候选人，为了避免被暗杀，所以才由黑狗带到日本，暂时抚养她直到18岁成人。于是平凡的生活被打破，他又将担负起抚养女孩的责任。





在跨度为8年的游戏时间里，玩家要把她当成亲生女儿一样照料，细心呵护。当然了，有其父必有其女，各位性格不同的玩家完全可以根据自己的喜好来培养这个女儿，但哪位父亲不是望女成凤，所以就算你是个大老粗，在玩的时候还是细心点吧，多教教女儿学好的，别把您的不良传统传给她。也可以挑战自己，把女儿培养成温文尔雅的好姑娘，然后在朋友面前自豪得说：“看！这是我的女儿！”

为了能培养一个好的女儿，游戏中将会有“现在地、教育方针、女儿的房间、工作学习、Profile、能力、购物、学习、系统”9个选项，对应各个选项，玩家们将会感受到游戏的真实性，谈天说地，关怀照顾，和自己的女儿培养感情，让她向德、智、体、美、劳全面发展（小学老师教的），平时和女儿出门走走，买点小礼物也是不可少的事，到时候玩家就自己体会吧！

游戏中的事件复杂多样，二代中的外出冒险又重新恢复，周末还可以和来自异世界的怪物战斗。超过40个的结局也令游戏的耐玩性大大增加，怎么样？各位是不是等不及了，坐在电脑前按按鼠标，感受抚养女儿的喜怒哀乐的确是件快乐的事啊！

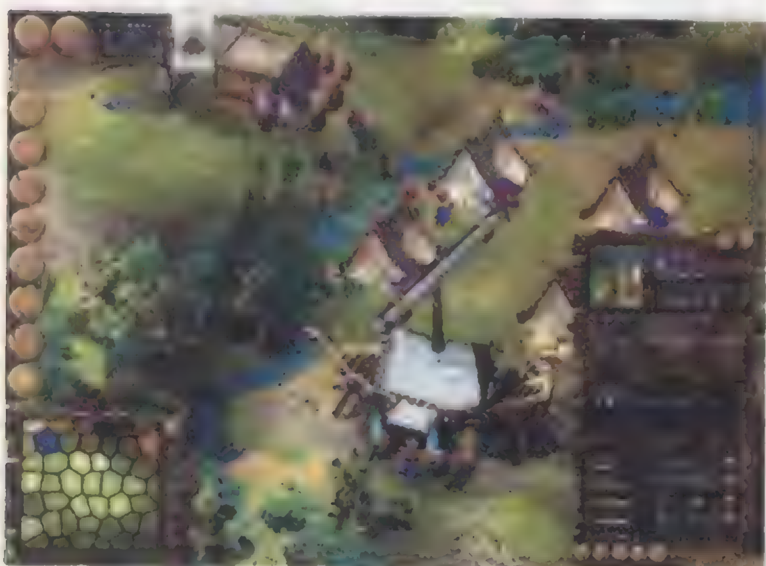
（游侠·天翔）

编者按：

那么想抚养女儿干嘛不结婚？嘿嘿！

文化酋长
Cultures

- 游戏类型：即时战略
- 制　　作：Funatics Development GmbH
- 发　　行：Xicat Interactive





并非每个人都能实现在现实中当一个领导人的梦想，所以他们乐于在游戏中寻求补偿。能满足人们这种愿望的游戏已经有了很多，如《模拟城市》、《法老王》、《工人物语》等。或许我们永远不可能在现实中主管一个城市，但我们却可以在游戏中掌握一个民族的的命运，领导他们走向兴盛，或者步入衰亡。



《文化酋长》便是这样一个游戏，所不同的是它采用了卡通式风格，而你所领导的是对之所知甚少的维京部落。你要帮助他们找寻一个新家园。他们原先的家园遭到了诅咒，洪涝将他们的庄稼都泡烂了，太阳也不再出来了，万物不再生长。唯一的出路便是迁徙到新的地方，重建家园。你的对手也是一些古老民族，如玛雅人、爱斯基摩人和印第安人。他们有的对你很友好，愿意通商和交流科技，有的则恨不得将你赶入大海，迫使你只好拿起武器。

俗话说，“哪儿有水，哪儿就有鱼。”找个傍山依水的地方，安置下来吧。如果你曾玩过类似的游戏，那么你会觉得这款游戏非常容易上手。开始的场景可能是一个无名的海岸，你指挥几个维京人以飞快的速度建设起一个村落，然后就开始收集生活所需要的一切。这个阶段可能比较忙乱，不过游戏增加了一些新的特性使玩家不至于觉得枯燥乏味。你可以选择几个最喜欢的角色，为这些人物起名字，告诉他们：“去找个媳妇吧！”很快你就发现他们当中有的建立了恋爱关系，直至结婚生子。当然在人口繁殖之前你得为他们提供新的住所，让他们有足够的食物。据说这一部分的操作有些“变态”，这里就不详细描述了。总之你要管的事很多，很具体，具体到了让你觉得“脸红”的地步（当然你也有可能根本就不觉得难为情，算我白说）。婴儿诞生了，他们逐渐长大成人，周而复始，你的“臣民”就越来越多。



差点忘了，你还要为他们安排职业，你提供的职业越多，国家就越富强。看到那些跑来跑去的老鼠了吗？对它们也别掉以轻心，因为它们什么也不干，专偷吃粮食，所以“灭鼠”也是你的工作之一。归根结底，你在游戏中要注意的就是掌握生态平衡，甚至包括生男生女的问题。男的多了固然会有充足的劳动力资源，但他们若是找不到配偶，工作效率也会大打折扣。人生毕竟不能没有爱情，你说是吧？作为酋长，你可以强行命令臣民生女孩。

解决了吃、住、人口的问题，该考虑组建军队了。建造一个兵营，让铁匠铺打造剑、斧、矛、盾，你就有了军队。不过不是所有的异民族都是成心要与你作对的，有的愿意与你保持贸易往来。明智的选择是接受这些友好提议，使你的民族变得更强大。那什么时候打仗呢？当然是在敌人来的时候。





《文化酋长》是个模拟策略游戏，它的主要功能不是战斗。这或许会使得一些玩家感到不够过瘾，但对于喜欢模拟游戏的玩家来说，这款游戏十分有趣，增加了许多新的功能，令人捧腹。这款游戏近期就要上市。

（山东　启龙）

编者按：

自从《工人物语II》后就再没认真玩过类似的游戏了，总觉得后续的作品都不如它清新怡人，现在的游戏都太嫌浓重了。

星球大战银河篇
Star Wars Galaxies

■ 游戏类型：角色扮演
◆ 制　作：Verant Interactive
■ 发　行：LucasArts



强强联手的威力确实不可小觑，当由开发出《永恒任务》的Verant和卢卡斯公司即将携手推出的《星球大战银河篇》甫一露面，就赢得今年E3大展最佳网络RPG和最佳游戏两项大奖。

和《永恒任务》一样，玩家可以在这款被称为《星球大战银河篇》的游戏中和朋友尽情聊天，合作探索新的未知世界，与多种多样的怪物和敌人展开英勇的战斗。令人惊喜的是，将在这部作品里展现在大家面前的全部游戏世界和异星生物，都是大家已经通过电影了解并耳熟能详的。相对Verant一贯的开发做法而言，游戏中最大的改变将体现在一个全新的引擎和一个基于技能的游戏系统之上。

《星球大战银河篇》的剧情发生在死星的第一次毁灭之后，卢克和他的起义军同伴将成为游戏的主要角色。虽然电影系列的最新一部作品《星球大战前传》已经是很久以前的事了，但它在游戏的艺术构思和主题设计方面还是发挥了一定的影响。



谈及游戏的种族，你可以从总共8大种族中进行挑选，每个种族都具有各自独特的技能、缺陷和奖励。它们分别是乌奇、人类、博斯安、扎布拉克、蒙卡拉马里、传多森以及奇拉克等。虽然每个种族都有各自不同的常规特点，但Verant仍然试图设计出一个完全开放的角色创建系统，通过在成长过程中选择自己喜爱的技能，你将拥有一名与众不同的个性化角色。为了使游戏角色能尽量朝自己想要发展的方向进步，你甚至还可以停止某一方面的训练，而是转至另一方向开始学习。

Verant强调这是第一部也是最为重要的一部星球大战RPG作品，而不是仅仅把《永恒任务》改个名字这么简单。由于这个原因，玩家不仅可以象在电影中那样驾驶“风暴骑士”，也可以在闲暇时到酒馆里去听听70年代风格的异星艺术或音乐表演。精心地塑造人物角色是游戏中的重中之重，完成各种各样的任务、探索遥远的未知星域，都是对培养角色非常有帮助的内容。基于技能基础的游戏系统允许玩家在成长过程中选择特制技能和职业，不同的技能需要不同的先提条件，比如用于训练的金钱、你在帮派中的立场等等，选项丰富而复杂，这使得玩家不可能再完全沉迷于战斗之中。

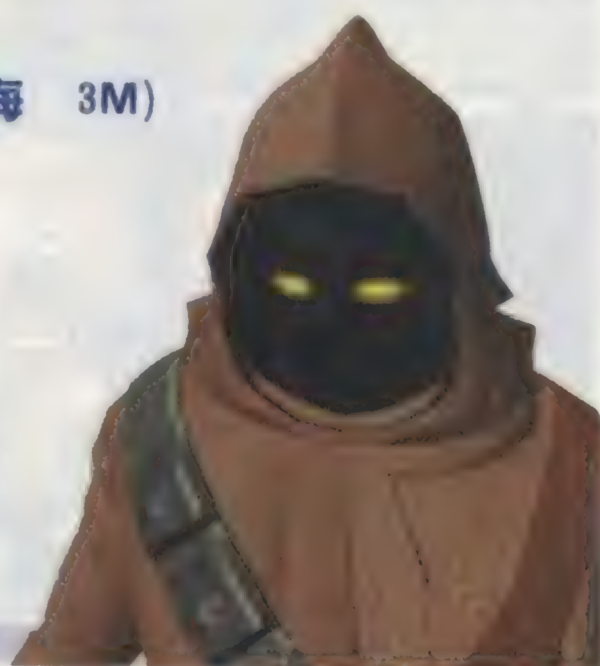


游戏的其它特点还包括，玩家能够随时随地联络感情，你可以和其它网上伙伴进行交谈、饲养宠物、寻找稀有的Mandalorian盔甲等。试想一下，借助一个广受欢迎且深入人心的故事概念，再加上Verant小组的强大实力，《星球大战银河篇》已经具备了成为一款成功网络RPG作品的足够要求。

（上海　3M）

编者按：

《星球大战》在影坛的地位犹如一根不朽的图腾柱，这根柱子不但不朽，而且生生不息地长得哪儿都是。





超级任务2001

SuperMission 2001

游戏类型：冒险
制　　作：亚克米科技
发　　行：北京华义
系统配置要求：奔腾200，32MB内存，WIN9×







科技日新月异，人们的生活品质大为提高，但是现代人生活繁忙，常常忽略了生活周围的一些人或事，直到失去后才知道要珍惜，后悔未曾好好把握。也许后来，我们将终于学会如何去爱，但是似乎她已经消失于人海了。每当回忆起当年的星光，发现有些人一旦错过就不会再来。缘分啊，大多时候却是有缘无份。

《超级任务2001》这个游戏，目的很简单。游戏中玩者所扮演的角色是一家侦探事务所的组长，在接到寻人委托后，率领手下至各处明查暗访、打听线索，努力完成一件件不可能的任务，因为每一件任务对于当事人来说，都是无比重要的。若能在期限之内找出被委托人，除了提升名望之外，还可以得到大笔赏金。



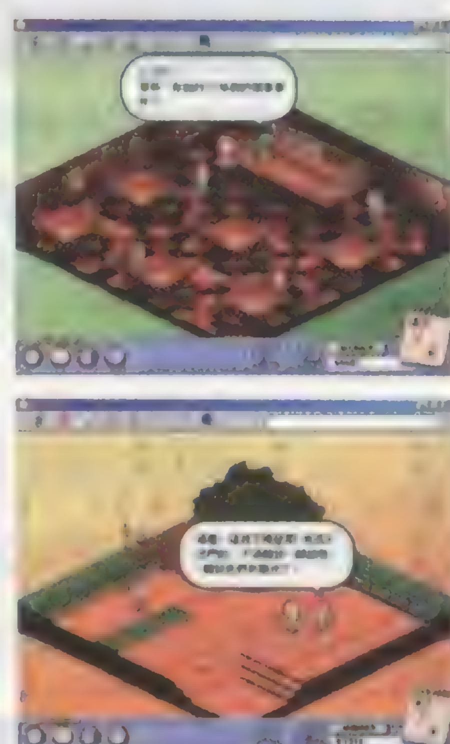
游戏中主角可以聘用队员来帮忙搜索线索，每个队员的能力和雇佣费各不相同，当然，人数越多的话，任务的分配与达成也会更顺手，可是相对的费用支出也会提高，所以如何求取收支平衡，就是玩者必须要伤脑筋的地方。除此之外，每个任务都有特殊的故事背景，有些幽默逗趣，也有些温馨感人，等着玩家来细细体验。

游戏以搞笑为主，人物造型非常可爱，人物对话充满了幽默，画面细腻富有变化，中文的语音听起来格外地亲切，整个游戏过程都会处在一种轻松愉快的氛围中。但是在这种外在掩盖下的是其动人的寻找缘分的任务。缘分，在玩家手中一次次的重新连接在一起。完成超级任务，你会有不可思议的感动。









中国游戏报导

今年夏天不太热哦，做完了这期杂志，笔者准备好好休息一下，放松一下自己。好了，来看看这期的还冒着白烟的新鲜速冻新闻吧！

◆ 本刊记者/白露

蜡笔小新爆笑登场

提起《蜡笔小新》这个风靡日本、中国的超级搞笑人物大家应该是再熟悉不过了。不喜欢吃青椒，喜欢边扭屁股边唱大象歌，最爱和



漂亮小姐搭讪的他博得无数人的喜爱。由漫画原作者臼井仪人正式授权制作的《蜡笔小新Ⅱ》的简体中文版动作游戏已由新天地互动多媒体代理并将在本月发行，游戏将附赠精美的小新主题海报和贴纸。

新天地近期将上市的还有一款非常酷的游戏《英雄本色》（MAX PAYNE）上市。它绝对是一款超酷的动作游戏。你可以在你的电脑里重演《骇客帝国》了。



北京娱动、香港GAMEONE联手出击



最近，北京娱动工场与香港GAMEONE合作，打算在国内代理发售多款游戏新作。

这次由GAMEONE制作并交由娱动代理的游戏共有3款：《老夫子大富翁》、《永恒传说——奇幻水晶缘》和《卧龙与凤雏》。

王泽先生于20世纪70年代开始创作的漫画《老夫子》如今已深入民心。而由这部原创漫画开发而成的电脑游戏《老夫子大富翁》，可让大家重温老夫子中一幕幕的精彩爆笑的场面了。



“剑侠”申奥夜不眠

2001年7月13日夜晚，全国各地的人们用不同的方式在期待和兴奋中渡过了一个不眠之夜，在著名软件企业金山公司的邀请下，近万名金山西山居的游戏迷参加了当晚在全国四城市举行的“迎奥运圣火，玩月影传说”的《剑侠情缘外传——月影传说》的首发式。在北京的会场的拍卖活动中，第一套“月影传说”被人以2008元的价格购买。在这次历时2个小时的活动中，3000套《月影传说》被抢购一空，求伯君同时宣布，当天四城市的



全部现场销售收益，金山公司都将捐献给中国奥运会组委。

在这次申奥活动中各个IT企业所表现出来的态度，很能引发我们的思考。一个企业如何将公益和公司的形象推广相结合，对社会和公司自身都能产生良好效益，是值得我们认真思考的。

另外据悉金山公司不久将推出《新剑侠情缘》，这是《剑侠情缘Ⅰ》的重新绘制版。

金洪恩要出《自由与荣耀II》

中国第一款全三维即时战略游戏《自由与荣耀》的上市，一度被玩家认为是金洪恩公司的玩票作品。但现在你要改变一下自己的想法了。因为《自由与荣耀Ⅱ》在暑期将隆重上市。

由著名的独立软件开发商北京金洪恩电脑有限公司旗下的祖龙工作室历时两年开发而成，延续了一代的故事，但无论从三维引擎、网络通讯、兵种平衡设计、控制操作、地图类型都比一代有了质的提高，而且还提供了640x480和800x600两种分辨率、统一的设置菜单，使之更符合即时战略游戏玩家的习惯。这款游戏在开发的过程中就吸引了海内外众多媒体、软件经销商的关注。据洪恩公司透露，该游戏的韩文版和繁体中文版目前已分别在韩国和中国的台湾省上市。



◆ 本刊记者 风林火山

◎ 微软即将发布DirectX 9

微软即将发布的DirectX 9包含了许多最新技术，如在DirectX 9中将提供对64位色深的支持、支持NURBS(Non Uniform Relational B Splines)等。nVIDIA在Geforce 3中就是用了B Splines技术。通过使用NURBS技术，可以在同样带宽下进行更多的运算。除此以外，最重要的新特性就是提供了高级可编程shader语言。在DirectX 9中，shader是负责数据处理的一种新式编程模型。不像以前的DirectX，它们的编程模型必须以事先定义好的接口为基础。在新模型中，数据由虚拟机根据预选安排好的算法进行处理，类似拥有一套特殊指令集的汇编程序，微软借此帮助编程者开发出快速的运算法则。其中新的像素shader（决定如何对像素和纹理进行计算和转换）更是提供了大量的新指令。

◎《帝国时代》遭遇滑铁卢

《帝国时代》(Age of Empires)系列近年来获得了不少的游戏奖项与殊荣，然而近期在Charles S. Roberts Award举办的"Award for Best Pre-20th Century Wargame"上，《帝国时代》这个夺冠热门却落了空，奖项给予了Shrapnel Games的《马与步枪》(Horse and Muske)。

Shrapnel Games在国外的即时战略游戏领域可说是小有名气，它出品的一些游戏在业界都有很高的评价。Shrapnel Games的Richard Arnesen表示，他们这次能够获奖，感到非常自豪并深受鼓舞，许诺今后一定会开发出更多、更好的游戏产品。

◎《雷神之锤III》引擎塑造新品《绝地武士II》

《绝地武士 II》(Star Wars: Jedi Outcast-Jedi Knight II)是Raven Software以《雷神之锤III》游戏引擎开发的最新续作，玩家期待已久。除了电影热潮带来的人气和影响外，游戏自身精致的画面也是它成为大家谈论的热点之一。这是游戏中的一幅截图。





◎《魔兽争霸III》角色旧貌换新颜

近期，暴雪（Blizzard）展示了以前在《魔兽争霸》中出现的低级兽族战士grunt的最新《魔兽争霸III》版本。不同以往的是，新版本的grunt是全3D的，并可在3D构造的游戏世界中任意走动。游戏共有4个可供操作的种族，每个种族都有其各自的特点。预计游戏会在今年年底推出。



◎伴随电影热潮而至的《珍珠港——拂晓出击》

1941年12月7日拂晓，距珍珠港370公里外的山本五十六一声令下，50架轰炸机、51架俯冲轰炸机、40架鱼雷攻击机及42架战斗机对毫无察觉的美海军军事基地——珍珠港进行了偷袭，造成了举世震惊的"珍珠港事件"。近期，反映这段历史的影片《珍珠港》可谓风光一时，而随着电影热潮而至的游戏——《珍珠港——拂晓出击》(Pearl Harbor: Strike at Dawn)也已浮出水面。游戏采用了最新的3D游戏引擎，画面真实、细腻，犹如身临其境。它如实反映了美日之间的那段历史，包括了许多著名的战役以及各色战机。这对二战迷们来说，可是一个惊喜。







◎《侏罗纪公园III》电影还未上映游戏抢先登场

7月18日，在全美上映了令影迷们期待已久的《侏罗纪公园》系列的最新续作——《侏罗纪公园III》（Jurassic Park III）。而在这之前，Knowledge Adventure（KA）抢先宣布他们即将推出两款改编自《侏罗纪公园III》的游戏，一个是《侏罗纪公园III——危险地带》（Jurassic Park III：Danger Zone），另一个是《侏罗纪公园III——恐龙卫士》（Jurassic Park III：Dino Defender）。这两款游戏已准备在PC及Macintosh两种电脑平台上推出。



◎ 美游戏界形势大好，股价持续上涨

在今年经济形势较差的情况下，美国游戏公司的股价仍然保持了上涨趋势。Activision、THQ、3DO、Midway Games等娱乐软件公司的股票价格均已提高到近几年来的最高点，而First Call、Electronic Arts、Acclaim Entertainment等娱乐软件公司的股票，甚至被评为“最适合购买的股票”。分析家认为，随着微软的XBOX在今年秋季发售，游戏业今后数年将还有大约20%至25%的成长空间。

◎《血色苍穹》将由梦工厂搬上银幕

微软的飞行模拟游戏《血色苍穹》（Crimson Skies）不知大家是否熟悉，它讲述的是一名为Nathan Zacxhary的飞行员与一群邪恶的空中强盗之间所展开的一连串空中冒险故事。而最近从好莱坞传来消息说，著名的梦工厂（DreamWorks）将以这款游戏为题材，开拍一部改编自它的电影，让我们拭目以待吧。



◎《神偷III》最新内情

《神偷III》（Thief III）的游戏开发计划总监Randy Smith在一国外网站论坛谈及了有关《神偷III》的最新开发情况。除了介绍开发小组成员的情况外，还提及了《神偷III》AI系统的一些新特点，比如巡逻兵在发现了异常动静但并未找到你时的一些真实、幽默的对话；当自己躲在暗处时，能静静地观察四周的情况而不被察觉，甚至可以偷袭。另外，由于采用了Unreal游戏开发引擎，游戏中的操作界面、角色动作流畅度等都有相当的进步。目前游戏的前3个主要任务的开发工作已大致完成。







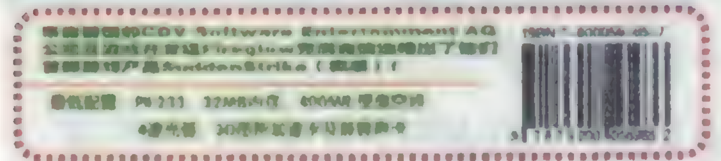
◆ 本刊记者 风林火山

伪正版曝光

这是市面上一种名叫《突袭》(又名《闪击战》)的伪正版游戏软件，让我们来看看它的"伪装"：







外包装：纸质较差，印刷质量一般，封面印制粗糙，封底有伪造的ISBN号码，没有任何国内代理发行公司的信息。

配套手册：印制粗糙，手册中的图片模糊不清、难以辨认。

来自《北京晚报》的报道：

"盗版商打起游击战 伪正版混迹专卖店"

"每年暑期都是盗版软件商贩活动最猖獗的时候，记者到中关村对软件市场进行了一番暗访，发现今年不法商贩又耍起一明一暗两套新把戏，严重破坏了软件市场的经营秩序。

刚下汽车，脚跟还没站稳就有光盘贩子凑上来小声叫卖，记者跟着小贩走进马路对面的居民小区。在一间阴暗潮湿的小屋里，小贩翻出了好几箱盗版光盘，货色齐全，还不乏一些新产品，既有《黑与白》、《彩虹六号》这样的游戏大作，也有《金山毒霸》等工具软件，就连微软新推出的Office XP这里都有。据小贩说，进入暑假以来每天都有不少学生光顾这里，游戏软件卖得最火，生意好的时候连他们都数不清一天出了多少货。

记者随后又走进几家软件专卖店，发现盗版商的黑手也伸进了这里。《生化危机Ⅲ》、《天之痕》、《大富翁Ⅴ》等几款新游戏十分吸引人，可拿在手里觉得包装十分简陋、盘面粗糙肮脏，问过店家才知道，这种实际上也是一种盗版软件，但由于其包装、说明一应俱全，且价格不菲，和正版一样，所以也被称为"伪正版"。据说这种伪正版有时被做得以假乱真，就连正版厂商都不一定认得出来，更别提普通消费者了。记者在现场数了数，仅《轩辕剑Ⅲ——天之痕》的伪正版就有三四种。店家当然知道这种盗版软件来路不正，但因其利润可观，也就不惜铤而走险了。"

编者按：现在，打击盗版、维护知识产权的呼声越来越高，打击盗版侵权行为的力度也越来越大。大多数人虽谈不上对盗版深恶痛绝、拒之门外，但也深知盗版的危害性，也在逐渐向购买正版软件过渡。于是，为了获得更多的暴利，一些无孔不入的盗版商又将目光投向了伪正版。同样用制作盗版软件的手法，不过换个类似于正版软件的包装，就能卖出正版的价钱，获得几倍甚至几十倍的暴利。这就使得想购买正版软件的消费者，在不知情的情况下购买了变相的盗版软件，而且因此损失的经济利益比起购买盗版软件更大。伪正版的伪装性、隐蔽性越来越强，有的已混入到正版软件店中，直接损害了消费者的利益，它已成为继赤裸裸的盗版之后，更为严重、不容忽视的盗版问题，应当给予足够的重视。

碟片类型：CD-R
碟片数量：1CD
碟片质量：一般
零售价：38元
仿真度：B



综述：目前市场上的伪正版游戏种类繁多，伪装得越来越巧妙，甚至同一种游戏就有好几种伪正版版本。就拿《闪击战》来讲，它的伪正版种类就不下3种，使得我们在购买正版游戏软件时，对于伪正版以假乱真蒙骗消费者的手段防不胜防。因此，希望大家在购买正版游戏软件时，尽量去专门的正版软件销售连锁店，以免造成不必要的心理伤害和经济损失。

打盗信箱：dadao@popsoft.com.cn
欢迎提供新闻线索

鬼屋Ⅳ魔影

Alone in the Dark: The New Nightmare

《鬼屋魔影》？这个名字对于现在大多数20岁以下的玩家而言，也许只是从游戏报刊上知道的一个概念——一个著名的恐怖冒险游戏系列。他们也许并不了解这个游戏当年的辉煌，也没有太大兴趣去了解，因为他们已经有了自己的恐怖经典——《生化危机》。与CAPCOM不同的是，制作《鬼屋魔影》的Infogrames公司战略令人费解，自从《鬼屋魔影Ⅲ》推出之后，Infogrames就将这个经典系列长时间闲置起来，不知道这是否因为自《鬼屋魔影Ⅱ》开始，这一系列每推出一部新作就会得到更加糟糕的评价？于是Infogrames宁可眼睁睁地看着自己的江山被日本人占领，也没有再继续做下去砸掉自己的招牌。但这是一个飞人乔丹到了38岁都还想再复出的时代，一款这样经典的游戏没有理由就此湮没在历史的纪录中——这不，今年6月，《鬼屋魔影Ⅳ——新的梦魇》（Alone in the Dark: The New Nightmare）终于粉墨登场了。这款游戏能够继续这一系列的辉煌么？令人感兴趣的是游戏技术指导



Bobby Earl的说法："《新的梦魇》是比较独立的游戏，最好不要将它与其以前的作品混为一谈。只有最执着的'鬼屋'迷才会在这款作品中重拾以前的回忆。"下面就让我们来看看这款游戏究竟有怎样的表现吧。

本游戏的男主角——著名的侦探Edward Carnby，一直是鬼屋系列的主角，不过这一次他的外表看起来更加年轻而且英俊迷人，在制作者们没有明显表达本作和前几集的时间关系下，这可以看作是为了吸引更多新玩家的手段。另外还有一位拥有修长双腿的美丽女主角Aline可以选择，这两个角色是从不同的角度和进程来进行这款游戏的，当然，如果将两个人都分别打通一次的话，可以更加深刻地了解游戏的背景和内涵。

游戏的背景故事是这样的：Carnby的好朋友Fisk在一个神秘小岛上调查3块石碑，并且请求Carnby前往协助，不幸的是在Carnby到达之前Fisk被害身亡，原因不明。Carby发誓要将这件事情查个水落石出，这时有一个叫Aline Cedrac的女考古学家表示愿意为Carnby提供调查经费，但是作为交换条件她要一起前往该岛，Aline的目的是为帮助Obed Morton解读一些古老的笔记，而这个神秘小岛可以为她提供大



量线索，另外不为人知的是，Aline一直怀疑Obed Morton是她寻找多年的父亲。于是Carnby和她一起飞往小岛，但是在小岛上空，飞机被不明物体袭击而坠毁，二人幸得用降落伞逃生，遗憾的是在降落过程中，他们两人暂时分离了，在游戏中二人从不同的地点出发开始调查，游戏的过程也不尽相同。说真的，这个设计极像大红大紫的《生化危机II》，玩家在通关一次后，会因为游戏中一些未解开的疑问而选择另一个角色来重新玩过，选择Aline这个大美人在怪物丛中冲杀，让人更加感到刺激。美女斗野兽，这实在是现代恐怖冒险游戏惯用的手段，但是你得承认，这一招的确很管用，玩家们也是乐此不疲。





游戏的画面非常精致，这是可以预料的，应该说细腻的背景和光影效果都超过了在PC上登场的其它同类游戏，包括《生化危机》。玩家要经过阴暗的庄园、肮脏的下水道、潮湿的沼泽，还有像是异形基地一样的最后决战场地，这些场景刻画得栩栩如生，玩家可以从中体会出欧洲和日本文化的区别——《鬼屋魔影IV》中的场景更具艺术美感。不过稍微遗憾的是，这些精心刻画的背景大多都被笼罩在浓黑和阴暗之中——没错，就是阴暗，这是本游戏的主色调。几乎每个场景都是黑漆麻乌的，玩家一直得睁大眼睛来观察黑暗中的每一个角落，这在Alan实验室的那个场景中达到了极致，哪怕你拧亮了电灯再一直开着那把电力永不衰竭的手电筒，但是那点昏暗的光线只能更加勾起你对光明的向往。至于本游戏的音乐则可以忽略不提，和每一个恐怖游戏一样，制作者们只需要在阵阵的惨惨阴风中加上一两声怪物的嚎叫，那就已经完美地烘托出了恐怖气氛，音乐只能画蛇添足。

操作设定是重头戏，此类动作成分很大的游戏一向是不需要鼠标的，《鬼屋魔影IV》在操作上看来也借鉴了《生化危机》的许多成功点，比如瞄准、射击、跑动的键位设定，还有在游戏进行的任何时候对菜单栏的呼叫——这可以让你在战斗最紧张的时刻从容地给角色补血，顺便再给自己点上一支香烟。推荐用手柄来进行这款游戏，这可以让游戏的操作性得到最佳的体验。PC版的《鬼屋魔影IV》还有着很方便的设计，玩家不需要为了找一个地点存盘而煞费苦心了，在游戏中有专门用来存档的道具，随时随地都可以使用它来记录进度，虽然这种道具数量有限，但是只要在游戏中注意收集，那绝对可以供你随意使用。另外手机通话也是一个很酷的功能，在许多关键时刻你都需要拿出手机来和同伴保持联系，特别是在遇到一些困难谜题的时候，你需要得到同伴的指点，这时候就拿出电话来吧！不过对于大部分英语听力不佳的中国玩家来说，这个功能除了让你能在紧张的环境中听听美丽的Aline的声音来稳定情绪，就实在是没多大用处了，要想解开谜题还得参考攻略。另外，游戏的地形是很简单的，一个喜爱冒险游戏的玩家就算不





调出地图来看也不会迷路。扩大游戏中整个版面的面积，减少个别地区地形的复杂程度，这不失为明智的选择。



最后谈一谈游戏中恐怖气氛的营造，这是一个恐怖游戏的灵魂所在。前面提到了游戏中极为昏暗的色调，其实这是为了更好地体现手电筒的作用而已。想想看，在一个伸手难见五指的房间里，手电筒的光线摇摆着，突然一个什么东西晃动在眼前，当你用手电照上去时才发现光线范围里竟是一个僵尸！当你惊觉时发现自己几乎已经快要和它进行一次亲密接触了……这种感觉实在会令人出一身冷汗。可以说，除了出色的声效烘托之外，游戏中最令人感到恐惧的就是手电筒带来的那种战战兢兢的探索感了，但是你又的确离不开手电筒。除此以外，随着游戏的深入展开，玩家的恐惧感就会慢慢消失，敌人的单调是一个重要因素，在整个游戏里，经常出现的敌人就是那么三四种而已，大部分的形象……说实在的，真的无法让人感到恐怖，包括这一类游戏的招牌人物——僵尸。《鬼屋魔影Ⅳ》中的僵尸居然全都长得一付德行，比起《生化危机》中僵尸的五花八门实在逊色很多。而其余的怪物，我觉得只能在RPG游戏中当当初期用来练级的小怪物，比如说那些猎狗、满地跑的像是水母一类的家伙，它们的出现居然能让我本来不安的感觉平息下来，真是不可思议。在作战时也没有了爽快感，喜欢《生化危机》的朋友很多都有变着花样来杀死敌人的嗜好，或者用脚踢掉僵尸的头、或者用霰弹枪将僵尸打成两截，但是在本游戏中所有的敌人都是一种死法——化作一团青烟，不管你用左轮手枪还是用火箭炮干掉它。我敢说，这种设计唯一的好处就是不会为一些游戏暴力论的家伙提供佐证。





另外，感觉《鬼屋魔影Ⅳ》的剧本编写缺乏玩弄噱头的能力，这本来是恐怖游戏最不可缺少的要素，比如《生化危机》中突然破窗而入的怪物、《恶灵》中在地板上若隐若现的人头等，必要的噱头是给玩家带来惊魂感的重要手段，但是在《鬼屋魔影Ⅳ》中这样的设计就很少，越到后来越是平淡，直到打到最后的敌人基地内，那种外星人基地一样的地方更是没有意思了，对我来说还是阴森的庄园、黑暗的树林更加让人觉得恐惧。

虽然我承认《鬼屋魔影Ⅳ》是一款好游戏，但是它距离我心目中的经典恐怖游戏确实还有一定差距。而且不管从那个方面来看，在《生化危机》借鉴了《鬼屋魔影》很多要素才问世之后，这款《鬼屋魔影Ⅳ》又反过来大量借鉴《生化危机》的成功元素，这使得很多新玩家都可以很容易地接受它，但是又不能不承认，现在的《生化危机》确实是一款比《鬼屋魔影》更加强势的游戏。

◆ 游侠创作室 八神经

85

制作	infogrames
发行	新天地
载体	CD×3
类型	冒险
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



"看到了吗?
掌心中的雪渐渐溶化……
那是我们的爱吗? 好美!
解开心中的密码, 追寻银白色的真爱……"

看到画面中出现的字字句句, 仿佛在心中滑过一道清馨的痕迹, 也许是它让人感觉在日下充满暴力与血腥的游戏气息中还能享受独存的一份宁静吧, 所以才会给人如此深刻的感受。不知道大家是否还记得经典恋爱游戏《爱的记忆——我心中的名字》中的那个为了6年前一段模糊的感情而引起的丝丝牵挂? 不知道大家是否还在怀念《心跳回忆》中的那棵许愿老槐树? 还有《驿动的心》里面可以以女孩儿的身份去追求心仪男生的奇特经历? 在假期期间, 我们再度迎来了韩国的恋爱游戏《真爱密码》——一个与漂亮MM发生美丽爱情故事的游戏, 将为大家真情演绎!



有遇到过刚刚接触自己喜欢的女孩儿她就对自己产生了误会的情况吗? 我们的故事就是发生在这样一个尴尬的局面——就读于高等学校中的摄影狂江大贤, 为了测试新买的V8性能, 将它装设在旁边的空屋里。这时空屋搬来一位同龄美少女, 真是一个值得兴奋的消息! 但是由于在房间内所设置的V8却带来了麻烦, 想当然, 搬进的房间里面居然装有摄影机! 不知道当女孩儿知道这件事情之后会不会掀一场惊天地泣鬼神的狂风暴雨呢? 赶快去把摄影机拆除了? 但是已经来不及了——这个时候女孩儿找上门来(汗……), 大贤的噩梦开始了。少女不顾大贤的解释非要报警, 大贤非常不安, 最后两人达成协议: 大贤帮助少女完成正在研发中的画像通讯系统的测试, 而女孩儿则为大贤保守秘密。虽然这么说, 但是与喜欢的女孩儿之间居然发生了这种事情, 如何才能让她摒弃前嫌而赢得她的好感共同演绎这出美丽的





故事呢？MM只在空屋住30天，时间真是紧迫，还不提起精神赶快好好地表现一下？加油啊！



游戏中的人物众多也是恋爱游戏的一大特色，《真爱密码》当然也不例外。5名可以追求的PLMM围绕在你的周围，每个人物的日程安排历历在目，游戏中更采取了多见面与对话来提高好感度的方式，让你真正体会到恋爱的滋味。另外，在游戏的进行中还穿插了3种加深趣味的小型游戏：黑白棋——可利用BRX与女孩儿玩黑白棋的游戏；抓蟑螂以及打雪仗。趣味横生的小游戏，虽然没有复杂的情节，但是却能够在与MM轻松交往的时候带给你一丝紧张与刺激，提供了进行娱乐的好机会哦！



游戏从整体画面上来说还是做得中规中矩，除了MM的眼睛大了一点点、头发长了一点点，其它的可是非常不错的了。活泼可爱的造型设计，怎么看都透露着青春美少女的古灵精怪。韩国制作的恋爱游戏在画面方面处理得较为仔细，虽然会有仿照日本游戏的绘画风格之嫌，但是在进行游戏的同时也让人有一种看卡通漫画的感觉。另外游戏有一个最大的特色，中间出现的场景变换全部采用现实生活中的场景照片，你可以乘巴士到城市中的任何地方，比如周末约女孩儿逛街或者看电影、到花店买花等，出现的都是现实生活中的真实场面，让人在进行游戏的同时随时有一种身临其境的感受，非常不

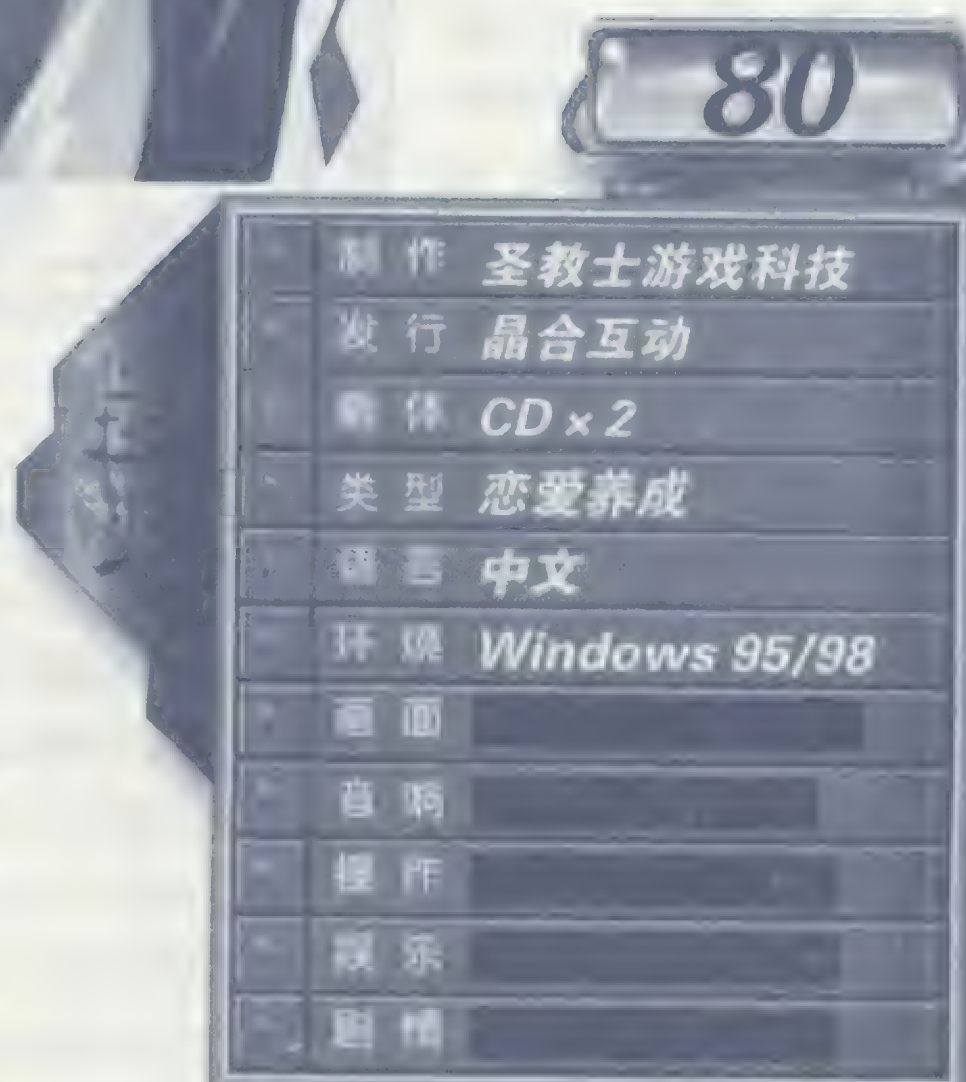




错。另外一个老生常谈的问题就是游戏的声效了，《真爱密码》在游戏中的音乐设计并没有特别出色的表现，无非是游戏中耳边会时时荡漾着轻松明快的乐曲（这个是任何恋爱游戏所必须具备的东西），但是游戏的制作公司专门为这款游戏邀请了韩国小有名气的歌手Ruby倾情演唱，精心制作的《真爱密码》真人MTV更是非常出色，也是游戏的另一大亮点哦！

漂亮的女生心里都有一把锁，她们生活在自己的世界里，在她们的梦中寻求真爱，怎么才能让女生敞开心扉？就等你来解开她们心中的密码了！恋爱游戏迷们还在等什么？

◆ 四川 天涯





初听到《蓝色警戒》（STATE OF WAR）这个游戏，第一反应就是让我联想到了在我国前几年很火的另一个游戏，我不说大家也知道了吧。只相差一个字的蓝色警戒则是捷克Cypron-studios制作的一款迷人的即时战略游戏，它即将在我国发行，来让我们先睹为快吧。

经过几个世纪不断的奋斗、战争和混乱，人类终于联合起来建立了七大洲联合同盟——UFSC（United Federation of Seven Continents）。同盟中的每一个成员国必须建立一个单独的军事实体来保卫地球、捍卫和平，这样，所有的成员国就会为一个共同的目标而努力了，不会再为他们各自的利益而争斗。UFSC最初的一次重大事件发生在2018年8月21日击毁了对地球造成威胁的陨星。他们发射了一枚远程导弹，成功地摧毁了撞向地球的陨星。这一事件是UFSC团结和力量的实证，由此博得了公众对联邦的信任。在几年的时间里，UFSC创建了一个全球的防御网络系统——“超级防线”。事实上它是一个高级计算机——由上百个科学家管理着。它由智能软件控制，并由22个军事基地组成，这样，机器就不再是人为控制的了。但是要运行“超级纺线”必须经过UFSC每一个代表的同意。



可是这样一来，全球人民没有应尽的义务，人们的精神极度空虚，于是出现了很多可以寄托人们精神追求的组织，其中最有影响力的是BEHO-SUNNS。这群信徒的领导者们用他们各自的魅力和似是而非的华丽演说去吸引越来越多的人。他们的信徒渗透到了工人、科学家、政治家、律师以及其它更广泛的领域，但是在这些背后却隐藏着想得到“超级防线”的邪恶计划。没有一个BEHO-SUNNS的信徒知道在他们做礼拜时，他们的领导者暗中收集了他们的思想。几年后，BEHO-SUNNS搜集了大量关于“超级防线”内部结构的资料，并能做到入侵“超级防线”的系统了。就这样，战争爆发了。BEHO-SUNNS的领导者们企图利用复杂的技术通过防火墙的漏洞摧毁“超级防线”。虽然“超级防线”出现了故障，但是，全球的防御系统并没有受到致命的打击。BEHO-SUNNS的人们很快从失败中恢复过来，开始侵占没有防备的军事基地。必须阻止他们！为此，UFSC发出了“蓝色警戒”的命令……

电脑游戏发展到现在，各个游戏公司在游戏画面上的造诣都已经有一定水平了，目前上市的游戏在画面方面都还让大家基本满意吧，《蓝色警戒》也不会让大家失望的。此游戏支持的分辨率有640×480、800×600和1024×768，可以说是十分细致了。而且游戏中有不少特效，如战场飘散的硝烟有如云彩一般淡淡地飘过，效果真是好极了。不过它也对你机器配置有一定的要求，如果你的机器慢了一些，还是忍痛去掉这些特效吧。在地形的绘制上，不论是白雪覆盖的雪地还是弹痕累累的黄土地，每一样的绘制都能看出游戏小组是下了功夫的。游戏采用全三维场景，建筑物和作战单位的阴影效果同样被刻画得十分逼真。要说在即时战略游戏中大家看得

最过瘾的，无非是双方在交战时你来我往的战斗炮火效果吧。光说这一点的话，我觉得很有看头，爆炸的场面很大，再加上现实自然的FX设计，使战场的硝烟和战火更逼真，火光和武器残骸被表现得更真实，可以称得上眩目了。另外，每一项任务开始的时候都有一段游戏影片，看起来十分不错。

一款游戏如果缺少了出色的音效就不能称之为一个好游戏。在《蓝色警戒》里，你仿佛就是处在一个硝烟弥漫、战火隆隆的战场，因为它的音效做得相当不错，每一个兵种都有自己独特的音效。交战的时候，震耳欲聋的炮火声令你热血沸腾，游戏的兴趣自然高涨。令我印象最深刻的是建筑物在爆炸时连大地都在颤抖的声音。游戏中加入真人语音是现今流行的一种做法，《蓝色警戒》在这方面也是一样，女声的游戏解说语音贯穿游戏始终，令游戏添色不少。



作为一款即时战略游戏，兵种的多少及属性是大家都很关心的话题，尤其是平衡性的问题。处理好的话就很有可能成为一款经典的RTS游戏。在这方面，《星际争霸》绝对站到了最前面，从它不断放出的版本号就可以看出它在一步步改进，同样，让我们来看看《蓝色警戒》。在兵种的多样性方面可以说是基本做得比较到位，但是还有些缺憾。例如游戏对陆地作战兵种设计十分出色，各种坦克及作战单位都很有自己的特色，但是对于空中的作战力量就显得有些单薄了。目前就我看见的只有4种空中作战单位，其中一种是空降坦克的飞船，另外两种是高空轰炸机，还有一个也是类似于轰炸机的飞船。但是令人遗憾的是，它们都不由你控制，对此，你只需选择好降落和轰炸的地点就OK了，剩下的工作就由飞机自己执行。所以这不能不说是一个缺憾，因为这样兵种的不平衡很可能导致玩家一味地制造地面作战单位，游戏的乐趣也就会变成单纯的拼数量了。

《蓝色警戒》的游戏操作还是沿袭了以往即时战略游戏的特点，操作的方式类似于C&C系列。由此大家可以对游戏的操作有一个初步的了解了吧。鼠标左键选择作战单位的多少是没有限制的，只要是在可视范围内就都会被选中。在游戏中热键的设定是不可缺少的，“蓝警”同样也设计了不少热键，但是大部分热键还是系统热键，像存储、读取之类的。游戏里对于操作的热键很少，可以说是一个小小的缺点吧。游戏的操作界面还算简洁明了，可以动手造的东西分别放在了游戏界面的上下左右4个方向，非常便于玩家操作。

作战单位的制造是它的一个特点。有别于其它即时战略游戏，《蓝色警戒》的作战单位是自动制造的。你只要有了一个兵工厂，它就会自动开始制造作战单位，一个造完了就会接着造另一个，无需你干预。还有一个特点就是当己方兵种击毁敌方建筑物后，那个建筑物不是



就此消失，而是摇身一变成了己方的一个建筑物。游戏中频繁使用的一个单位就是飞碟，没错，就是飞碟。它负责着己方所有建筑物的升级以及修理，可以说是十分重要的，飞碟是由主基地生产的。另外，在网络游戏盛行的今天，《蓝色警戒》怎么能忽视联网功能呢？所以游戏里提供了3种联网模式供大家选择对战，包括在现今流行的局域网和Internet上对战。对于此游戏的游戏速度，我觉得有些偏慢，不过也可能是在玩其它即时战略游戏时都把速度调到最快的结果吧，反倒觉得正常的游戏速度慢了。

我已经介绍了不少了，大家也一定想玩玩游戏了，我想炎炎的夏日就要因为它的来到而再次升温了。

◆ 北京 leaf

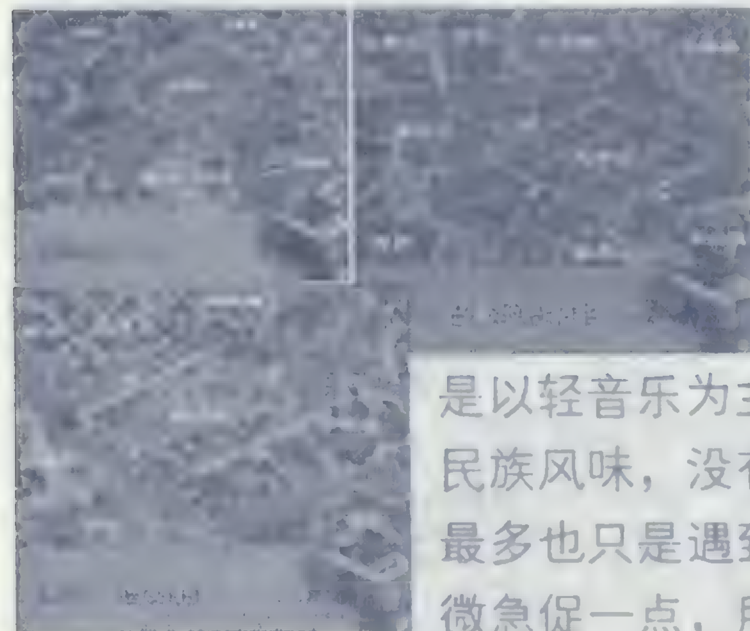
80

制作	Cypron-studios
发行	北京万众合力公司
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



在时下的电脑游戏中，即时战略游戏如日中天，然而RPG游戏也不甘示弱，特别是连续推出的几款极具中国传统韵味的武侠类RPG游戏，如《轩辕剑》、《蜀山剑侠录》等将RPG游戏推向了一个新的高峰，大有和即时战略游戏分庭抗礼、并驾齐驱的势头。不过让人感觉稍嫌不足的是，在网络高速发展的今天，即时战略游戏已经通过网络风靡全球，试想，玩游戏面对的不再是冷冰冰的电脑，而是来自世界各地的志趣相投的玩家时，整个人都会感到无比的兴奋。相比之下，RPG游戏却好像在这方面落后了许多。但是，让我们感到欣慰的是，《侠客行》网络游戏的推出，弥补了这一缺陷，让RPG迷们着实兴奋了一把。

画面质量是评价游戏质量的一个非常重要的方面，在这一点上，《侠客行》绝对是非常出色的。游戏中所有的场景都是严格按照真实比例用三维模型制作的，高水准的美术设定、绚丽的3D人物模型和流畅的人物动作，处处都让你感受到美术人员的高超功力及用心程度。同时，游戏中的建筑处处体现着浓郁的中国传统文化风格。成都城中，给你留下深刻印象的是那高大的城墙、有钱人家富丽堂皇的宅院，繁华的街景；成都城外，让你动心的是一望无际整齐的稻田，勤劳朴实的乡下人，还有那成群的鸡鸭……所有的一切，把当初美丽富饶的天府之国完完全全地展现在玩家面前。然而当你来到杭州，吸引你的就是那碧波荡漾的河流和水面上碧绿的荷叶、盛开的荷花，还有那玲珑的小木桥以及桥上美貌的女孩，一派水乡风光立即跃然出现在玩家的面前。如果你抵达云南，信步在街头，你会感觉到这里确实没有天府之国或者杭州兴盛繁华，但是路两旁盛开的茶花以及在花丛中翩翩起舞的蝴蝶，会明确地告诉你，你已经来到了神秘而妖娆的茶花之都——大理。



当然，配合高质量画面必须有优美的音乐和逼真的音效。《侠客行》中的背景音乐主要是以轻音乐为主，带有典型的中国民族风味，没有特别激进的乐曲，最多也只是遇到打斗的时候变得稍微急促一点，所以游戏过程使得玩家感觉特别放松，不会累（当然从一个地方走到另一个地方时，途中是会有些枯燥）。游戏中，走路的嚓嚓声，利剑划破空气的咝咝声，挨揍时痛苦的嚎叫声，原野上风的呼啸声，丛林中婉转的鸟啼声，低沉的野兽咆哮声……这些都让玩家身临其境。

该游戏的最大特色就是支持多人连线，玩家可以经由各种不同的连线方式进行多人对战模式。众多的玩家可以在这多达30000屏的3D广大世界，展开一场场你死我活的血腥厮杀。你可以在上面呼朋引伴，拉帮结派，再也不用冒着莫大的风险独闯江湖，众多的盟友会在你需要的时候伸出援助之手。战斗时还可以充分发挥人数优势，几个死党联合，缠住一个落单的家伙狂扁，这会带来多大的快感啊。



RPG游戏中另一个十分关键的环节就是游戏中人物的设计，在这一点上，《侠客行》做得可谓是出奇的好，处处为玩家着想。游戏为玩家留下了极大的自由空间，总共有多达21种职业可供玩家选择，有叱吒江湖的侠客，包括擅长空手格斗的拳师、潇洒风流的剑客、豪放不羁的刀客、心志高洁的

游侠、进行远距离狙击的弓弩手；你还可以成为一名拥有神奇力量的术士，比如拥有驾驭烈火的力量的火术士，或者能够吸取电闪雷鸣的巨大能量的电术士，或者能让风也变成致命武器的风术士，或者是成为让水的力量受自己意志支配的水术士。

如果你不想卷入江湖的恩恩怨怨，也可以选择成为一名具有专长的奇人异士，比如能够打造稀世兵器的锻造师、熟练运用各种药方济世救人的药师、能炼就长生不死丹药的炼丹师、做得一手美味的厨师……如果玩家真的厌倦了江湖的厮杀，想归隐山林，你也可以选择成为一名农夫、渔夫或者是樵夫，自力更生，自由自在，体会一下平淡恬静的田园生活。

在《侠客行》中，玩家的操作也得到了最大的简化，基本做到了“一鼠走天下”，免去了其它一些MUD游戏在键盘上大量键入命令的做法。同时，游戏还为玩家聊天的方便，特地预留了几个快捷键，玩家可以设定一些常用的交流语，聊天中就不必重复敲击键盘了。还有，游戏中玩家也不必为重复某一动作频繁点击鼠标，游戏中有自动行动的设置，只要连续点击鼠标几次，人物就会自动工作或者自动攻击。这也是为玩家充分考虑。还有，《侠客行》在玩家死后重生的设置中为玩家留下了非常充足的余地，一般角色死后，不会立即重生，角色会先变得透明，并且留给你几十秒的时间让你可以拣起遗失的物品装备等。在这几十秒内，玩家



可以通过吃药或其它补充生命的物品来重生，玩家角色属性不会变化；如果超过这几十秒的时间限制，系统会让玩家强迫重生，回到原始的出生地，这样玩家的一些属性值就会有明显的降低。游戏中另一个非常有意思的改进，就是角色的图像不再是固定的了，玩家可以把自己的头像上传到游戏中，具体的做法在系统公告中都能看到。

游戏为玩家准备了上百个不同难度的任务，很多任务是经过制作者煞费苦心，把一些名人古迹，隔了十万八千里的东东整合到了一起，真是十分有趣。新上手的玩家可以选择一些简单的任务来完成，比如在成都城内，新手可以完成诸如帮一个赌徒到穗村（康定村）拿钱，替人送一个木雕给武馆的师傅等，通过这些任务，可以赚得金钱，熟悉道路。当你具有一定的能力后，你可以选择难一点的任务，比如到峨眉山杀猴王，杀乌月教主等。这些任务的获得方式不尽相同，有的是和NPC对话后接受任务，有的则需要看告示牌得知。完成任务后得到的回报也不一样，有时可能是一笔银两，而有时可能是一件宝物。说到NPC，你可千万不要小看他们，他们在游戏中的作用非常大，不仅绝大部分任务的授予是通过NPC，而且一些主要故事情节发展都涉及到他们，有时你看到一个其貌不扬的老头，可能不会在意，但是你可能就错过了一个世外高人。所以必须重视NPC的作用，尽量多与路人对话，获得信息。

总的说来，《侠客行》无论在游戏的构思、制作等各方面都可以算得上是上乘之作，是一款真正让玩家进入侠客世界的网络RPG游戏。玩家指挥着武林高手们在这个侠客世界中比智慧、比力量、比法术、比声望，玩家在游戏中能够真正体会到“剑在我手，舍我其谁”的侠客气魄。这么优秀的网络游戏，玩家们还在等待什么呢？召集你的伙伴，一起到这个神秘的侠客世界中闯荡吧！

◆ 北京 残飞

83

制作	厦门盘古软件开发有限公司
发行	北京讯能网络有限公司
载体	CD×1
类型	图形MUD
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



12年前，东瀛两大势力绝无神和日本天皇先后侵犯中土，一场浩劫就在眼前。武林之中两个热血青年挺身而出，平息了这场劫难，他们就是步惊云和聂风。步惊云当时为了帮助聂风摆脱魔道，自己坠下了深渊，重伤昏迷，从此丧失了记忆，只是在昏迷之中仍旧握着那把绝世好剑。据说后来步惊云被水乡的一对父女所救，但不知传闻真假，而聂风也从此失去了消息……

第一回 惊云道

卓山和妻子紫凝住在海边的一个北水村里，有两个孩子天儿和婷儿。不知道因为什么，卓山对于12年前的事情已经什么也记不得了，妻子紫凝虽然双目失明，但对卓山体贴有加，一家四口过着平静的生活。

这天早上卓山从梦中惊醒，发现自己又在做恶梦了。紫凝劝他多休息，但卓山坚持要出海打鱼。紫凝没有办法，只好叮嘱丈夫，让他回来后去买点六合天香散和活络丸补补身子。



来到海边，看到向卓山学习打鱼的小五已经等在那里，于是两个人便一起出海了。回来后卖掉鱼，依照妻子的话拿着钱到镇上买了药材回来。

吃了妻子煎过的药，卓山如约到海边带着小五打鱼。这时，只听彪叔在后面大喊，说卓山的女儿婷儿被人绑架到了村后的神木林，卓山一听连忙跟着彪叔向神木林赶去。卓山刚走，海边来了几个江湖人物，小五三两下就把他们打败了。原来小五也不是普通人，而是铁心岛的怀空，为了给师傅治病，来寻卓山找绝世好剑。怀空的师兄怀灭出现，他要怀空尽快取得绝世好剑。怀空与卓山一家已有了感情，不想破坏他们的安静生活，便恳求师兄多给他一些时间，怀灭答应多给他一天时间。怀灭走后，怀空发现紫凝已经听到了他们的谈话，于是不再隐瞒，向紫凝说出了原委，并提出借剑。紫凝说绝世好剑一出，必然江湖大乱，拒绝借给怀空。怀空觉得心里歉疚，便给了紫凝一些珍贵药膏，说能治好她的眼睛。天儿为感激怀空，便告诉他绝世好剑藏在文王庙。卓山的邻居哑三也在一旁听到了这个消息。

再说卓山一路赶到神木林，却发现原来就是彪叔劫持了他的女儿，他们都是拜剑山庄的人，原来这北水村中竟有这么多人是冲着这绝世好剑来的。从彪叔口中得知自己原来是当年闻名江湖的步惊云。这时拜剑山庄的人又把紫凝和天儿



绑架来，步惊云一怒之下打败了彪叔和其他拜剑山庄的恶人，救出了妻子和孩子。

来到了文王庙正好看见怀灭打败了哑三，步惊云抢上去与怀灭打了起来。怀灭知道步惊云武功了得，全神应战，却发现步惊云远没有传说中那么厉害。这时候怀空出

现了，用天儿作为要挟，逼步惊云交出了绝世好剑。怀空告诉怀灭，并不是步惊云武功不好，而是他丧失了记忆，使武功打了折扣。

步惊云见他们已经带着绝世好剑走了，没有办法，只好先回北水村。刚进村子看见怀空放回了孩子天儿，原来天儿是故意被怀空挟持，为了让怀空拿了剑去救师父。

大家都已经知道了卓山就是步惊云，看来北水村是没有办法住下去了，步惊云听从哑三的建议，带着家人离开了这里。

第二回 哭陵

一行人上了船，商量着到何处安身。正在这时，一只海上巨兽袭击了坐船，步惊云与巨兽展开一番争斗。刚刚打败怪兽，见怀灭抓住了天儿，并对步惊云说，如果想要天儿便到黑严镇找他比武。一波未平一波又起，转过身来，妻子紫凝已经被拜剑山庄的人劫持，那拜剑山庄的神武使以紫凝要挟步惊云自杀。紫凝为救步惊云自己撞上匕首，神武使一见不妙，立即逃之夭夭。步惊云眼看着妻子在自己怀中死去了。他想起了些许往事，决定将妻子安葬在南安镇旁边的后陵。

在大地图上向左上方走来到南



安镇，补给一番后，再向上走就到了后陵。却发现后陵入口被隔世石堵死，这倒难不倒步惊云，运足掌力打碎了隔世石（其实就是狂点鼠标）。进入后陵，刚要安葬妻子，却被一个坐在轮椅上的人用机关将妻子的尸体偷了去，原来这坐轮椅的铁智是看守后陵的人。步惊云打败铁智，得知妻子的尸体就在下面的甬道尽头，于是不由分说便跳下了甬道。甬道中共有5个房间，内有机关，扳动5个开关就可以把甬道尽头的门打开。

守在门内的是铁智设计的机关兽，步惊云经过一番殊死搏斗，终于打败了机关兽。这时铁智又出现了，他告诉步惊云，应该给死去的妻子报仇，因为他是不哭死神步惊云。一番话唤醒了步惊云心中的记忆，当年叱咤江湖的步惊云终于又回来了。



第三回 天劫

冷胭是步惊云的剑奴，听说主人重现江湖后，便一门心思寻找主人，只是不知道步惊云的下落，根本无从找起。又听说绝世好剑被铁门的人得到，于是决定到铁心岛走一遭，看看会不会有什么线索。

刚刚上岛就遇到了铁门弟子怀空。怀空上前盘问冷胭来历，冷胭报了名号，怀空不禁大吃一惊，心知冷胭此来目的自然是讨还绝世好剑。怀空连忙道歉，解释说他之所以盘问是因为最近岛上频频发生命案，而且死者全身的血都被吸光，弄得人心惶惶；绝世好剑确实在铁门，取剑的目的是为了给他的师父铁神治病。怀空给了冷胭令牌，安排她去见师父铁神。铁神见了冷胭十分高兴，说他要用绝世好剑清除体内寒毒，等到伤势痊愈之后，一定归还。冷胭见铁神诚心，便答允下来。铁神让心使安排冷胭住在天香园的厢房。

这天晚上，冷胭忽然听见外面有动静，忙追出去看，只见一名大汉背负着一个人飞奔。冷胭上去拦住大汉，两人交起手来。大汉武功不弱，冷胭好不容易才把他收拾了，而他背着的那个人已经死了。这时怀空赶了过来，向冷胭说明他也正在追查这些命案，而且他还把师父让他看守的兵器天罪丢了。于是怀空向冷胭请求，希望能和她一起调查。冷胭见已然介入，便答应了下来。



两人来到天香园，里面有5条甬路，中间是一条秘道，两边的4条路上各有一个机关，扳动4个机关，秘道的门就打开了。走进秘

道，来到尽头却看见了师父铁神正要杀心使。原来心使看穿了铁神的阴谋，盗走天罪，杀害岛上百姓的就是铁神，而这一切都是为了铸成



神铠天劫。铁神见怀空找到了这里，便用一计将他骗入了苦牢。在苦牢中，怀空发现这里还有一个铁神，而这个铁神才真是自己的师父。铁神告诉怀空，外面的是他的双胞胎兄弟铁狂屠，铁狂屠为了掌门之位，才加害于他。这个苦牢坚固异常，除非将炼铁手练到10级，否则无法打开。这时听到外面传来冷胭的声音，怀空大喜过望，告诉冷胭要找到神武使拿了钥匙才能打开苦牢。神武使住在铁门大厅的左侧，冷胭一番苦战，强行夺走了钥匙。回到苦牢，用钥匙打开机关救出了铁神师徒。3人刚要走，铁狂屠出现了，还穿着那件传说中的天劫。铁神趁铁狂屠不注意，从天劫中取出了绝世好剑，要怀空带着剑先走。怀空一时不忍弃师父而去，最后被冷胭拉着冲出了秘道。

冷胭与怀空杀出天香园，从左侧的豹子坡逃走。好容易出了豹子坡，见怀灭站在外面。怀空抢上去告诉怀灭，现在的师父已经不是师父了，是铁狂屠。怀灭不等怀空说完，一掌将他击昏。冷胭大吃一惊，急忙抢上前去质问怀灭。怀灭不慌不忙道出原委，原来他早已知道铁狂屠的阴谋，只是无法与之对抗，只好暗中组织“黑阎”，招兵买马以伺时机。现在打昏怀空只是让手下人赶紧带他离开。这时铁狂屠追了上来，怀灭与冷胭联手对付铁狂屠。

关键时刻，怀灭让冷胭先走，自己断后。冷胭还来不及想，怀灭已经暗运内力，一掌将她托起，抛到了船上。冷胭惊魂初定，看着船已经缓缓离开岸边，她站在船头，遥望岸上，却不知断后的怀灭生死如何……

第四回 觅云踪

北水村外，一个长发独眼男子站在海滩上，对妻子第二梦说道：真没想到会在岸边救了步师兄的女儿步婷。说着想起了12年前，师兄为救自己脱离魔道，不幸坠入万丈悬崖……



独眼男子只顾想心事，却不知铁血箭山庄的人已经来到村子里埋伏。铁血箭庄主远远看见那个女孩，便认出了是步惊云的女儿婷儿，可是看到后面的那个男子却不是步惊云。再仔细一看那人的外貌，忽然记起了此人正是步惊云的师弟聂风！铁血箭庄主不敢怠慢，连忙让所有人警戒起来。

聂风带着步婷回北水村找他爹爹步惊云，刚走进家门，铁血箭山庄的人便一涌而出，幸好聂风轻功了得，一个倒纵跃了出去。铁血箭庄主见偷袭不成只好正面交手，但他又怎是聂风的对手，自然落荒而逃。这时一支凤舞箭射到聂风身前，箭上绑着一张无名帖，帖上写道：邀请当世英雄到天下会一聚，落款是无名的第三弟子。聂风心中纳闷，无名除了剑晨和步师兄外更无其他弟子，这第三弟子是谁呢？不过这英雄帖既然已广发天下，想必步师兄已经知道，到了天下会自然会见到师兄，于是聂风便启程前往天下会。

先乘船来到南安镇，从镇旁的后陵穿过去，在后陵后森林往左走来到天荫黑岩，前面不远就是天荫城了，聂风决定到天荫城休息一下



再赶路。

在天荫城里四处转转，走进一家武器店，遇见了一个东瀛武士皇影，此人是个绝世刀客，对于武功几近痴迷。皇影与聂风论起刀来，认为聂风说得很有道理，便提出与聂风比武。聂风胜了皇影，使他更加钦服，而且皇影也是到天下会去赴无名之约的，于是两人结伴同行（如果战败，就只好自己去天下会了）。

天下会就在天荫城边上，聂风与皇影一同来到天下会，见众英雄还没到来，便上天下第一楼，想看看那无名的三弟子是谁。却没想到

在三层遇到了自己的宿敌绝心！原来是绝心假冒无名之名，将天下英雄骗到此地，意欲以东瀛火药将众英雄一网打尽。仇人见面分外眼红，更何况绝心要做如此伤天害理之事。新仇旧恨加在一起，聂凤与皇影合力打败了绝心。绝心见势不妙，乘一大纸鸢欲从楼顶飞下，聂凤又怎能让他从自己眼前溜走，硬是凭着绝顶轻功和绝技风神腿，将绝心踢下了悬崖。而皇影本是来找无名比武的，见这不过是一个骗局，也无心久留，便辞别了聂风。

第五回 父子情

步惊云终于恢复了记忆，接下来最紧要的事是把自己的儿子步天从怀灭手中救出来，于是步惊云向黑严镇走去。

出了后陵穿过一片森林，不经意间发觉有人在跟踪自己。步惊云躲了起来，暗中得知他们原来是黑闾门下的弟子，是怀灭派他们来跟踪的。步惊云根本不知道黑闾是什么组织，也不知道为什么一定要和自己为敌，只是为了救儿子，只好继续赶往黑严镇。

到了黑严镇，一群赌徒正在赌博，赌的却是一个孕妇肚子中的孩子是一个还是两个，赌徒狂森还要剖开来看看，残忍至极。步惊云急忙上前阻止，打败了狂森。狂森输得不服，非要找个宽敞的地方重新比过。步惊云不再理会他，恰巧发现了一个黑闾弟子，便跟踪他来到了黑闾森林。进入黑闾基地，看见了一直在寻找的怀灭。怀灭一心想找步惊云比武，才逼他来此，于是两人动起手来。一经交手，步惊云发现怀灭好像受了伤，步惊云不想乘人之危，便约怀灭来日在守心亭一战。

守心亭就在黑闾森林中间的空地上，怀灭如约而至，步惊云看出怀灭的伤势并没有多大起色。怀灭却说，就算是自己不受伤，只怕也难以抵敌，只是作为习武者向比自己强大的对手挑战是心中的梦想，说罢便向步惊云进招。步惊云武功果然高出怀灭许多，三两下便把他制服了。正当要杀怀灭的时候，步天突然出现，说怀灭其实并没有为难他，劫走他只不过是为了与步惊云一战，于是步惊云放过了怀灭。

正在此时，狂森突然出现，一把将步天抓了过来，并用透顶的钢刺扎碎了步天的脊椎。步惊云大怒，将狂森打落山谷，而步天已经奄奄一息了。怀灭告诉步惊云，穿过十方旱地有一药卢，其中的神医有起死回生之能，只有他或许能救活步天。步惊云连忙向怀灭道谢，怀灭感激步天方才救他，决定与步惊云一起走一趟药卢。



来到药卢见到神医，步惊云不禁大吃一惊，原来这神医就是当年为步惊云装上“火鳞臂”之人。神医说要想救步天，必须找到无形剑，需以此剑插入步天体内作为脊梁。无形剑在一个叫做十亲不认的人手中，此人住在十绝森林，只有杀了他方可取得。

在十绝森林的尽头，步惊云找到了十亲不认。没想到十亲不认竟然已经知道是神医叫步惊云来杀



他，而这个十亲不认居然是神医的儿子！原来十亲不认本不是无情之人，当年神医研制“天狼兽药”，却用十亲不认及他哥哥来做实验。哥哥因此痛苦欲绝生不如死，十亲不认为了让哥哥少受痛苦，便用这把无形剑了结他的性命。此后十亲不认再也不相信亲情，他的名字也便由此而来。

步惊云深受感动，但是为了救孩子，不得以还要与十亲不认一战。打败十亲不认，夺得了无形剑，十亲不认想就此一死了之。步惊云告诉他，应该好好活下去，十亲不认对步惊云心悦诚服。

带着无形剑回到药卢，神医很高兴，开始着手为步天疗治。正在此时，当年因争夺冰魄而与步惊云结仇的侠王庄的人找上门来，步惊云收拾掉他们后，回到屋里，只见神医已经替步天医治好了，果然是妙手回春。忽听得有人在叫着步惊云的名字，却是师父无名派来的仆人鬼虎，他带来师父的口讯，约步惊云在剑林见面。步惊云心中疑惑，师父为何如此紧急？难道发生了什么意外？不及细想，一行人向剑林出发。

第六回 败亡之剑

船在风浪中颠簸着，怀空和冷胭的心也如这船一般起起落落。怀



空以为怀灭一定是死了，冷胭劝慰着怀空，如果没有看到他的尸体就不能这么下结论。怀空痛定之后，下定决心：一定要履行承诺，将绝世好剑还给步惊云；一定要手刃铁狂屠，以慰师父在天之灵。冷胭为怀空出主意，不如先去拜剑山庄打听步惊云下落，再作打算。于是两人取道南安镇，乘船前往拜剑山庄。



刚到拜剑山庄，几个门人见到冷、怀二人不由分说便上前动手。击败这些人后，不禁心中诧异，连忙来到内室，看见了受伤的总管温良。温良告诉两人，最近有很多铁门的人来到这里，他们一定是来夺取庄主那把与绝世好剑齐名的败亡之剑的。冷胭和怀空都大吃一惊，原来铁狂屠已经先一步来到了拜剑山庄！

两人急忙向剑炉奔去，果然一路上一个拜剑山庄的弟子也没有看到。在铸剑室门口，守卫的是铁狂屠的亲传弟子铁准五兄弟，两人力战铁准，杀开一条血路，冲进铸剑室，可是败亡之剑已经落入铁狂屠手中。但铁狂屠却在那里怔怔发呆，口中喃喃说道：费了这么多心思，夺得这把败亡之剑，却没有剑心……

怀空不明白铁狂屠说的是什么，冷胭解释道：当年用黑寒奇铁铸剑之时，一同铸成了两把剑，一把是绝世好剑，另一把就是败亡之剑。但是在铸成之日，败亡之剑的剑心被盗，所以至今尚未开锋。怀空豁然而明：铁狂屠一定是想用败亡之剑代替绝世好剑，用于天劫之上！正在此时，与远在北水村的聂风一样，一支凤舞箭从天而至：是绝心以无名之名邀天下英雄去天下会一聚。两人为了跟踪铁狂屠，也为了能见到步惊云，便尾随铁狂屠向天下会而去。

第七回 皇祸

步惊云快速赶到剑林，师父无名已经等在那里。师徒二人已经十几年没见面了，而步惊云生性冷峻，看不出他的一点感情流露。

无名告诉步惊云，此次急招他至此，是因为无名察觉到了一个阴谋：最近有人冒充他的名头，到处乱发英雄帖，将天下英雄骗到天下会。当今皇上受人蛊惑，怕无名煽

动天下英雄造反，于是集结了数万兵马于天下会四周，以防不测。只是这样一来，京城难免防范空虚，只怕会有意外。而在石家堡中却还隐藏着皇上的另外一个秘密，如今正有一名高手前往石家堡，无名叫步惊云来此，就是为了让他去对付这名高手。说着，无名将英雄剑交给步惊云，以助他一臂之力。



步惊云对无名说，他的剑法走的是孤僻的路子，但他的儿子步天心地善良，不适合学他的剑法。无名乃是当世剑术第一高手，希望他能指点步天的武功。无名也很喜爱步天，便毫不犹豫地答应了。

步惊云出了剑林，来到枫树林地界，正好遇到了皇影。两人一经交谈，步惊云才知道原来这皇影便是无名说的那个高手，于是两个人便打在了一处。正当难解难分之时，有一人前来阻止了两人的打斗，此人竟然是日本天皇！天皇告诉皇影，他应该先去做他应该做的事情，然后再找步惊云分出胜负不迟，皇影当即转身离去。步惊云也出了枫树林，前往石家堡。刚一进石家堡，就遇到了天皇派到这里把守的柳山冥、速水忍、仙道流和户田野4个日本刀客，步惊云力敌4人。与此同时，天皇乘一只大鸟飞到了石家堡的宝塔上，原来此塔中隐藏着巨大秘密：日本上一代天皇企图侵略中原，事败之后便自杀了，尸体留在了中土。当今皇上把日本前天皇的骸骨封锁在宝塔中。此次天皇来此就是为了取回他父亲的骸骨。而无名更是棋高一招，早已等在了那里，一定要阻止天皇带走骸骨。如果皇上知道骸骨被盗，震怒之下只怕石家堡会被诛九族。

步惊云打发了4个日本刀客，进入内门又遇到了皇影，二番交手两个人更是战得难解难分。而天皇又在这个时候出现了，叫皇影离开，并说宝塔内的东西不要了，还告诉皇影，无名已经答应与皇影一战。而皇影此来的主要目的就是为了挑战无名。

原来无名敬重前天皇也是一位真正的武者，不应该让他的尸骨沦落他乡，便用掉包计，将前天皇的尸体换了出来，现已安葬于别处。天皇对无名不胜感激，于是许诺有生之日约束自己的子嗣，决不侵犯中原一步。但还有一个要求就是要无名与皇影一战，否则此人恐怕会滥杀无辜，于是无名答应与皇影在齐天峰一战，两人却不知铁狂屠此时正在一边……





步惊云知道无名与皇影在齐天峰决斗，也便赶了过去。来到齐天峰上，既没有看见无名，也没有看到皇影，心中很是纳闷，便和鬼虎分头寻找。从齐天峰下来，经过枫树林，通过北地栈道，就可以到达北村了。进入北村，正遇到剑晨被几个雪峰寨的人围攻，步惊云帮剑晨赶走了敌人。剑晨一直深爱楚楚，但他知道楚楚的心一直在步惊云身上，于是这些年来四处逃避感情。步惊云说要见一见楚楚，有些话要对她说明白，剑晨告诉他楚楚正在秋意森林的望心桥。

步惊云来到秋意森林，正好看见楚楚被前来报仇的雪峰寨寨主雪虎追杀。打败雪虎，步惊云告诉楚楚，跟着自己是很危险的，而且对她已经没有当年的感觉，说完便转身走了。一霎那间，楚楚忽然意识到，原来真正值得自己爱的是剑晨……

剑晨知道师父下落不明，便辞别了楚楚，决定和步惊云一起去寻找。此时，一个神秘人物玄真出现了，他说铁狂屠知道皇影和无名是如何失踪的，叫步惊云到玄铁门去一探究竟。

究竟这两大高手到了何处呢？几年前江湖中崛起的神秘组织天门会不会与这有什么关系呢？

第八回 擒风

聂风查明了无名帖的事情，决定先前往南安镇的不夜舫，然后再作打算。来到不夜舫，却觉得这里四下静悄悄的，有些不对头。正在暗自思忖，忽然两个人来到聂风面前，原来正是那新近崛起江湖的神秘组织天门中人，一个叫破军，一个叫童皇。两人已经将聂风的家人



都抓了起来，如今来到这里就是要把聂风也一举擒获。

聂风力战2人，好不容易将他们杀退，却又有许多天门的人围了上来。聂风寡不敌众，忽觉眼前一黑，晕了过去。醒来时，发现自己躺在一间小屋子里，只记得当时自己边战边退，后来怎么样就全不记得了。聂风看见钉在墙上的一张字条，原来搭救自己的竟然是多年不见的独孤梦！聂风已经十几年没有看到她了，本来还一直担心她的安危，现在知道了她的消息，不禁心中一喜。

走出小屋，发现自己处于镜湖之中。聂风暗自感叹，觉得自己的战意比起从前来已大大衰退了，如果不努力提高战意，只怕昔日纵横江湖的“风云”也会被后辈人赶上。聂风望着湖中风吹水面、浪花朵朵，悟出了一套新的武功——风云动。

练成了风云动，聂风离开镜湖，决定去北边一处悬崖上的天门看看，自己的妻儿和婷儿应该都在那里。来到乱石岗，却遇到了在此等候聂风的神将。原来神将也是奉天门门主帝释天之命，来取聂凤性命的。聂风与神将一番苦斗，无奈神将的武功实在是太过高强，聂风再次身负重伤而逃，晕倒在半路……

第九回 霸王卸甲

玄真此人看起来神神秘秘的，似乎不太可靠，但是除此之外再无别处可以寻得师父下落，于是步惊云和剑晨决定还是到玄铁门走一趟。怀灭左右无事，也便和步惊云同行。

出了村子，穿过秋意林就来到了玄铁门。意外的是，他们竟在这遇



到了怀空和冷胭。怀空见到哥哥没有死，不禁大喜过望；冷胭见到了多年未见的主人，也自有一番别情相诉。一问之下才知道，怀空和冷胭也是跟踪铁狂屠才来到这里的。怀空终于可以履行他的诺言，将绝世好剑还给了步惊云。

众人来到玄铁门内，见里面人影来往，铁狂屠正在与破军酣战。破军的武功比铁狂屠高出不少，眼看铁狂屠就要不支，被破军斩于剑下之时，步惊云却出手救下了铁狂屠。怀空不禁大为诧异，他认为铁狂屠死有余辜，为什么还要去救他呢？怀灭却相信步惊云这么做必定有他的理由。

与破军一起来的神母也问步惊云为什么要救铁狂屠，并告诉步惊云他妻子和女儿在海上遇难的事情，就是因为铁狂屠派十二海将去夺绝世好剑引起的，但步惊云却说他救铁狂屠自然有他的道理。神母没有办法，只好带着破军离开。因为帝释天曾叮嘱过他们，不许他们与步惊云动手。

铁狂屠大难不死，问步惊云为什么要救他性命。步惊云说之所以救他，只是为了想知道他师父无名的下落。铁狂屠便告诉了步惊云他那天看到的情形。

无名与皇影一战真可谓惊天动地，两人武功难分轩轾，拆了不知多少招，直到最后两个各出绝招，结果落个两败俱伤。就在这时，出现了两个人将无名和皇影劫走了。一个是30多岁的汉子，手中拿着一把火红的宝剑，应该就是传说中的火麟剑，那么此人应该就是断浪；另一个人铁狂屠不认识，此人身材魁梧，头发半红半黑，不怒而威，浑身充满着霸气，一出手便将两大绝顶高手击倒，武功实在是深不可测。说完这些事，铁狂屠甘愿受死，只因为他觉得自己杀戮太重，无数死者怨气弥深，使得天劫宝衣像枷锁一般紧紧勒在身上。步惊云没有杀他，希望他能够改悔去弥补自己的过错。

铁狂屠走后，玄真又出现了，



他向大家说明了自己的来意。这玄真本来是一个不问江湖俗事的人，但近年来发觉天门的势力日益壮大，四处招兵买马，还俘虏了许多

武林高手，只怕有什么巨大的阴谋，于是他觉得不能再这样坐视不



理，便不断地给步惊云他们通风报信。虏走无名和皇影的断浪已经加入了天门。不仅如此，他们还抓了楚楚、第二梦、聂风以及步惊云的女儿步婷。而这一切似乎都是为了要挟步惊云。步惊云知道了女儿并没有死不禁大为欣喜，便向玄真询问如何前往天门。玄真指点了去天门的路，步惊云立即启程前去救人。

出了玄铁门，向右走进入鬼雪坡，坡尽头就是天门了。刚到天门门口，就遇到破军和童皇，少不得一场大战。天门之中，步惊云终于见到了帝释天和神判。神判告诉步惊云，帝释天要步惊云帮他做一件事，但步惊云现在只想赶紧救出他的朋友，便没有理会帝释天，只顾自己出去找寻被俘朋友的下落。

出门往下走，又看见了玄真。步惊云刚要向玄真问个究竟，玄真来不及解释，就匆匆带他离开了天门，说是要去见玄真的师父。跟着玄真到了他师父那里，他的师父竟然就是传说中的徐福。徐福向步惊云讲述了一个故事：当年的秦始皇是一个暴君，以苛政名于天下。统一天下后，更希望能建立千秋万世之基业，为了巩固江山，费尽了心机。当权力渐渐稳固后，便开始想象着长生不老，于是派徐福寻找长生不老之药。徐福苦心钻研，博览群书，终于了解到中国的四大瑞兽中，龙、凤都是灵物，若能捕而食之，便可以长生不老。

此后费了不少时日，动用了不少人马，总算是擒杀了凤凰。徐福以凤凰之血炼成了一颗金丹，然而此时徐福想到，如果给秦始皇服用了此金丹使其长生不死，那么人世间势必万劫不复。思忖再三，徐福终于没有把这金丹献给秦始皇，而是自己服用了。徐福虽然历经了人世间无数的风风雨雨，看破了众多世间之事，却还是看错了一个人，那就是昔日徐福的弟子，当今天门之主帝释天。当年徐福见帝释天资质甚佳，便将其收为弟子，并且给其百年寿命。帝释天却包藏祸心，一心想雄霸武林。百年之间，以其卓越的智慧，终于创造出了能使人长生不死的神奇之物——圣心诀。然而圣心诀虽然可以使人长生不死，却不能减缓衰老。百年以来，帝释天只好把自己藏于玄冰之中，以保持活力，等待着惊瑞之日的到来。

何谓惊瑞之日呢？传说中国有四大瑞兽：龙、凤、麒麟和神龟。这四大瑞兽各有神奇，或能强身健体，或能不老不死。而神瑞之日正是神龙苏醒之日，要600年才有一回。若在此时擒住神龙，帝释天长生不老的愿望就可以实现了。

然而神龙作为四大神兽之首，勇猛异常，要想擒住此龙，一定要集齐七武器。而这七武器之中，绝世好剑只有步惊云一人可以使用，所以帝释天才想方设法擒住步惊云的亲朋好友，也无非是为了逼步惊



云就范，与他合作一起去杀龙。

现在帝释天的武功当世无人能敌，只有一个办法能够对付他。神龙的精元不仅可以长生不老，而且可以使人功力大升。徐福要步惊云先回天门假意答允帝释天去杀龙，然后找机会夺取神龙精元，自己服下去，这样功力提升之后，便可以与帝释天对抗了。并且到了惊瑞之日，天门的人必定倾巢而出，天门内便会空虚，徐福可以趁此时杀入天门，营救步惊云的亲友，然后里应外和，帝释天可擒。

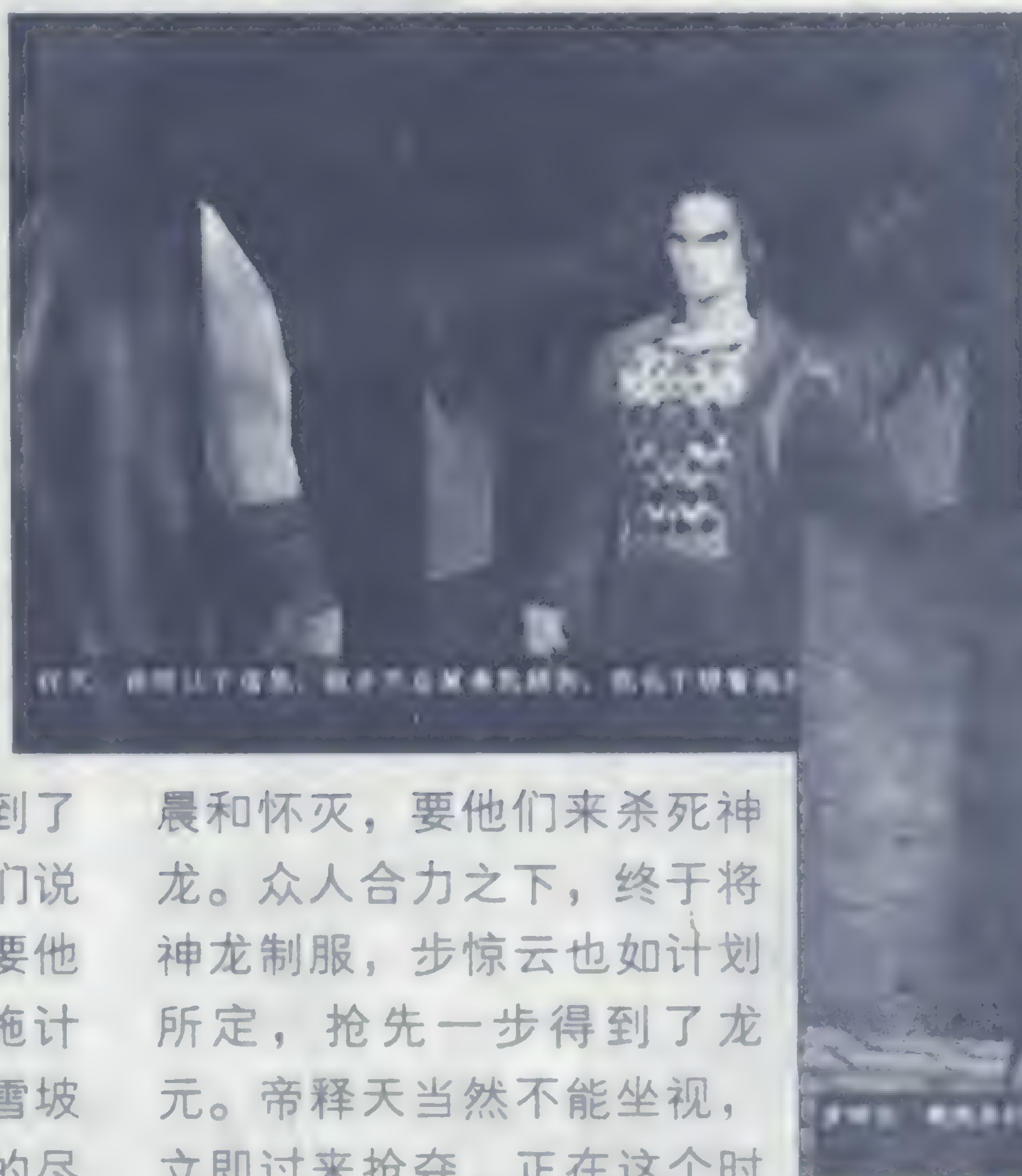
第十回 屠龙

聂风在镜湖悟出了动风云，却还是被神将打败，昏迷之中，刚巧被路过的怀空和冷胭所救。几人正在说话时，收到了步惊云的飞鸽传书，信上向他们说明了徐福所说的计划，步惊云要他们也尽快赶往天门，协助实施计划。于是聂风带领二人经过鬼雪坡向不动人界出发。在不动人界的尽头有一个高耸入云的天梯，爬上天梯就是自在地界了，整个路途非常漫长。从自在地界再往前便来到了虚空天界，这里就是天门的核心地带了，帝释天就居住在里面。

虚空天界的右边是牢房，聂风到这里来救人，却发现里面的人都已经不在了，聂风想，或许是被别人救走了吧。这个时候又收到了步惊云的飞鸽传书，说帝释天为了屠龙，要将整个看守龙的水族剿灭，步惊云要他们去阻止这场大屠杀。

此时步惊云正在水族村中，帝释天已经带人杀到了这里。从村中人那里得知，帝释天已经向湖心岛杀过去了，步惊云带着怀灭和剑晨也赶了上去。出了水族村一直走，到达湖心岛，在这里追上了前来屠龙的帝释天。此时神龙正要现身，众人来得正是时候。

帝释天用玄天神雷击中了神龙的7个死穴，然后交给步惊云、剑晨和怀灭，要他们来杀死神龙。众人合力之下，终于将神龙制服，步惊云也如计划所定，抢先一步得到了龙元。帝释天当然不能坐视，立即过来抢夺，正在这个时候聂风赶到，风、云合璧，大战帝释天。





此时怀空、怀灭兄弟已经受伤倒地，合步惊云、聂风两人之力仍然打不过帝释天，眼看众人就要全部命丧在帝释天手下。就在这时，剑晨独自挡住了帝释天的杀招，舍命掩护风、云2人离开……

第十一回 徐福？帝释天

步惊云和聂风一路向外跑去，一直到了水族村才敢稍作休息。步惊云对众人说，他只拿到了一颗龙元，而龙元共有4颗，只有找齐这4颗龙元，才能对抗帝释天。另外3颗龙元在混乱中被众人拿走，如今下落不明。于是众人决定去找鬼虎问一问，看看凭借他的能力能否查知其它几颗龙元的下落。

一行人乘船回到港口，穿过枫树林和北地栈道来到北村。在村中遇到一个戴斗笠的人，一看之下原来他就是鬼虎。步惊云向鬼虎询问龙元的下落，鬼虎说在齐天峰下的树林、后陵的后陵森林，还有天门入口几个地方发现了龙元的踪迹。步惊云按照这个线索，一路追踪下去。

第一步是去齐天峰，龙元在皇影手中，而皇影现正在齐天峰。经过北地栈道，穿过枫树林后再向前走就可以看见齐天峰的入口了。齐天峰下，聂风提出要单挑皇影，让步惊云先到石家堡去等他。

聂风只身一人上了齐天峰，皇影已经等在那里。聂风坦然相告：此行目的就是来拿龙元，以救众人。皇影却说，天皇已经来到，并且也在索要这颗龙元；原来日本天皇也惦记着长生不老。双方再无回旋余地，只有以武力决定龙元的归属。天皇派皇影出战，与聂风决斗。一则聂风武功高强，二则皇影有心相让，聂风没有费太大的力气就取得了胜利。然而天皇也是武学高手，看出皇影根本没有尽力，便指责皇影是叛徒，亲自出手要收拾聂风和皇影。聂、皇2人联起手来一起对付天皇。天皇人多势众，聂、皇2人边打边退，来到了山脚。皇影感激聂风相救，



将龙元交给了他，并决定与聂风一起阻止这场灾难。与步惊云等会合后，众人启程到后陵去找第二颗龙元。在后陵森林的小路上，遇到了帝释天的弃将破军，此时破军已身受重伤，步惊云不忍杀害受伤之人，便放过了他。破军向步惊云提出要求，如果将他送到南安镇的码头，他就愿意奉上龙元。步惊云答应了他的要求，准备动身前往。此时追杀破军的断浪已至，仇人见面分外眼红，风、云2人合力，一场苦战之下，击败了断浪。而后步惊云按照事前约定，将破军护送到了南安镇。来到南安镇码头，破军果然信守诺言，将龙元交给了步惊云，然后乘船而去。



最后一颗龙元应该在天门的神将手中。步惊云等长途跋涉，从南安镇来到天门，发现了重伤倒地的神将。想当初神将威风八面，如今却也因为被帝释天逼着交出龙元而被打成重伤，神将的女儿小梅被帝释天抓走，神将自己也中了冰皇的雪血爪。步惊云要神将交出龙元，神将却要步惊云救出他的女儿小梅才肯答应。步惊云见神将的境况十分悲惨，便决定搭救他，并帮他找回小梅。

步惊云一行人经过不动人界、自在地界来到虚空天界。在天门的九重冰狱里见到了冰皇，冰皇早已等在这里。众人奋力杀败冰皇，神将的女儿小梅却被冰皇打成重伤。神将爱女心切，又感觉到自己快要油尽灯枯，便用尽全身功力给小梅疗伤，自己则力尽而亡。神将临死前将龙元交给了步惊云，请求他一定要打败帝释天为自己报仇。

龙元已经找齐，本来已经可以去找帝释天一战，但想到师父和家人都还帝释天的手中，未免投鼠忌器，于是大家决定还是先去把人救出来再说。

一行人来到枫树林外面的港口，从那里坐船到五皇山。在五皇山上的七杀寨中，又遇到了多次与步惊云为敌的冰皇，这一次当然不可再让他走脱，风、云2人联手，诛杀了帝释天这个亲信。继续向前走，在七杀寨的地牢里找到了无名等人。可是无名中了帝释天的寒冰掌，一时无法走动，必须立即运功疗伤。正在此时，徐福赶到了这里，众人还没明白过来，徐福已连着给了无名几记重击。一个巨大的秘密被揭开：原来徐福就是帝释天，帝释天就是徐福。

众人感觉到被徐福玩弄于掌股之上，非常气愤，便合力与其大战一场。帝释天果然十分厉害，风、云2人用尽了浑身解数，好不容易才将其重创，而此时风、云也都已受伤倒地了。然而帝释天还有一个绝技就是快速复原。这时步惊云拼尽全身力气，奋起一击，将绝世好剑插入了帝释天的胸膛，帝释天再也没有战斗的能力了。

帝释天向外逃去，步惊云等也没有力量再去追赶了。到了后宫，帝释天正要吃下龙元以恢复精力，没想到自己的心腹手下断浪从身后袭来，用火麟剑刺入了帝释天胸口，帝释天终于支撑不住，倒地身亡。龙元被断浪取走了，这个昔日的好友，如今的敌人将会给风、云带来什么呢……

▲ 北京 碧落

78

制作	昱泉国际
发行	中青旅创先
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

月影传说



第一章 试剑江湖

我（杨影枫）默默跪在父亲（杨熙烈）的坟前，苍茫的凌绝峰上风正健，翠正浓。十年过去了，谨记父亲的遗嘱刻苦修炼，终于剑术初成。此刻，面对英灵，我下定决心，一定要实现先父“武林第一”的遗志。从此，踏上了江湖不归路。

往西走，登上峰顶，万里江山，尽览无遗，心中不觉涌起无限的豪情壮志。当然，也不能忘记取走旁边宝箱中的宝物（游戏中的宝物都是可以通过鼠标发现的）。从西边下山，穿过一条飞架于峭壁之间的栈道来到山下，我正在为分不清东西南北而发愁，发现路边有一个酒肆，先上去和老板聊聊吧！询问之下才知已经到达当今武林的泰山北斗——武当山脚下了。一旁的酒客正在争执着什么，一打听，原来是酒客阔嘴张、光头李海正在夸武当毛道士如何厉害，不禁心中为之一动，既然武当的名头如此响亮，不妨上武当山见识见识！向酒肆老板问清路后，意气勃发的动身了。往东北方向的路口是通往武当山的，一路上可以采到不少奇花异草，武当山果然物产丰富，不愧是灵山宝地。



沿山麓往上来到一池清水旁，发觉有点异样，池中似乎充满着兵锋唳气。抬头却发现旁边山石上刻着“弃剑处”3个字，不禁心中一傲，冷笑道：“这武当山可也太小看天下英雄了！”正待上山，却被两个道士拦下来，客气地要我留下剑来方可上山。难道仅凭两句轻言就可以让人将兵器拱手相送？少不了打上一场。学成以来初次对敌，牛刀小试就将他们轻松击败，继续上路。

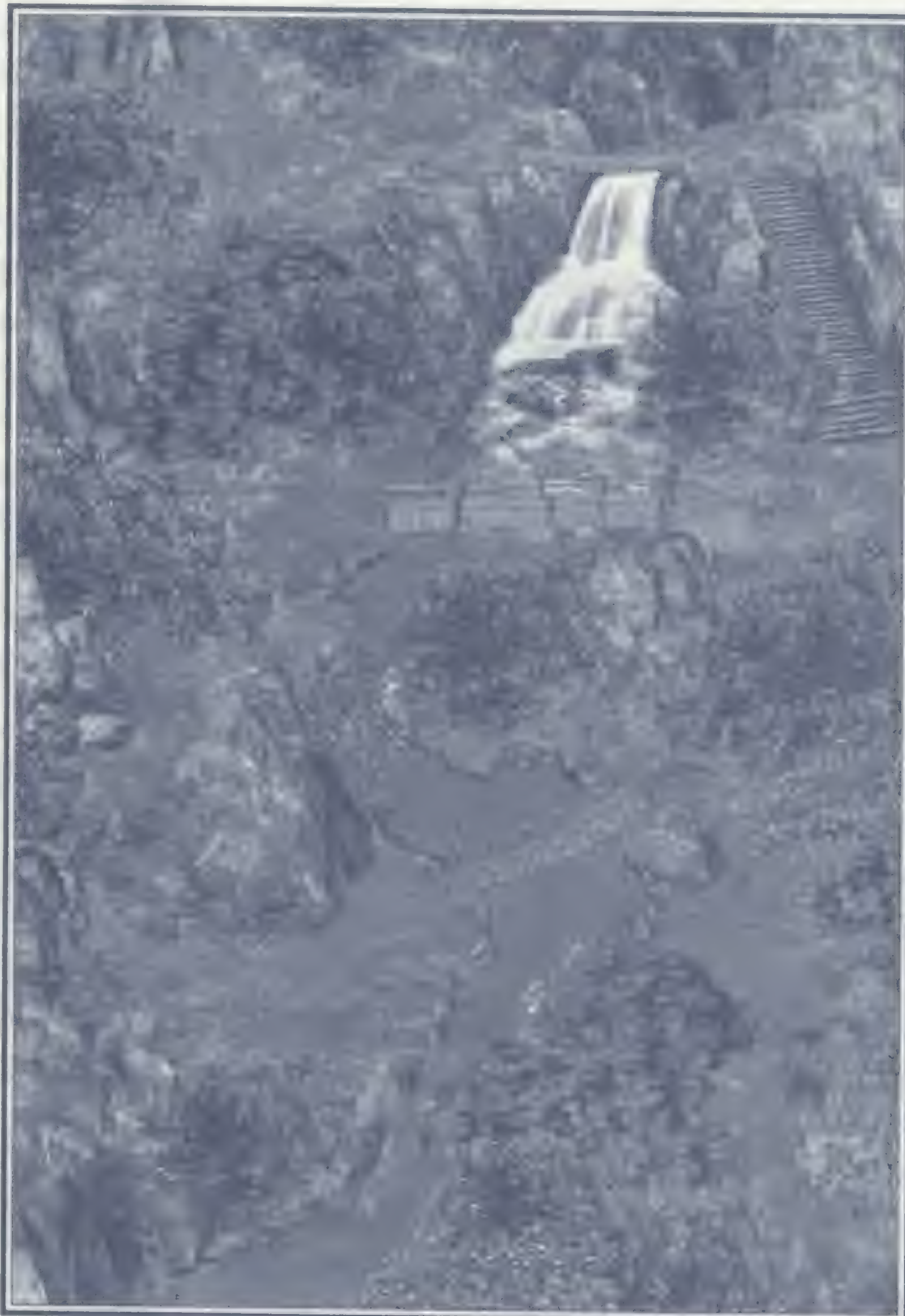
途经武当山门，我不禁赞叹其雄伟、壮观！果然是初出茅庐的土包子啊）。到达山顶的武当道观前，我请知客道人向掌门通报名姓，不料却被婉言拒绝（这时可以选择硬闯，一怒之下杀进道观，逼得武当掌门天星道长不得不现身出来见面。老头儿的修行和涵养果然很深，不论如何恶言相向也不愿与我交手。不过要注意的是，每一次选择都关系到主角的道德值，并最后决定主角的命运），只好站在道观门口久久不肯离去。不久知客道人出来告知天星道长请我进去一叙，进入道观终于见到道长。天星道长果然仙风道骨，自然也不肯出手与我过招，只是让我与门下各弟子切磋。一连打倒场上的多名武当弟子后，向大弟子张惟宜挑战却不敌败落。天星道长认为我确是可塑之才，告诫我需要多加磨炼，等我剑有所成再来找他。我不禁被武当掌门的气度折服，当下辞别天星，离开道观下山而去。

山腰上有几个游客，其中一个是草药贩，向我询问上山的经历，我自觉无颜，匆匆离去。回到武当山下，却见土匪打劫一个过路商人，于是仗义之心顿起，拔刀相助，把贼人杀得无还手之力，逃之夭夭。被救下的商人叫张仲天，自称是要前往惠安镇，便相约惠安镇小叙以答谢恩。于是刚才受挫的阴影一下子消失得无影无踪，又踌躇志满地继续前程。

来到武当山下另择一条向北的小路，不知不觉进入了一片阴暗茂密的山林，虽然看起来感觉有些阴气森森，但初生牛犊不怕虎，我还是走了进去。来到树林中间，前面突然闪过一道黑影，不正是适才打劫商人的土匪么？这种人物行踪诡秘，看来非奸即盗，此等事情，我辈中人岂能袖手不管？于是偷偷跟在其后探个究竟。

只见他钻进一个隐秘的山洞里

失去踪影，我跟着进去。打发掉一群巨大的蝙蝠后，在弯弯曲曲的道路尽头赫然发现一群强盗，他们正在商量着设计再劫张仲天去夺什么秘笈。我大喝一声，跳了出来，把强盗们吓了一大跳。群贼一拥而上，但怎是堂堂少侠的对手，一顿砍瓜切菜将群丑收拾了个干净。正要将贼首毙于剑下，强盗头子却忽然隐遁不见……空中突然掉下一个铁笼子罩住我，误中陷阱，只好束手被缚。



强盗头子惊叹于我的好身手，以财宝相诱极力想说服我入伙。我是何等样人，怎可能自甘堕落为草寇！而且这种小小陷阱又如何能困住杨大侠？只见我气运丹田，双臂一振，捆缚的绳索应声而断。又是一场大战，将剩下的盗匪尽数歼灭，真是让人痛畅淋漓啊。虽然耗费了不少精力，但锄恶扬善感觉成就非凡。稍事休息后，离开野树林向南，不觉已然来到惠安镇北郊了。

第二章 为情所困

镇北风景优美，一座凉亭里有主仆二人，丫鬟好不厉害，还没搭上腔，已被数落一顿，如此良辰美女，可惜可惜。

往南到达惠安镇，进镇后四处闲逛，发现人们都在传言江湖中失传多年的武林秘笈——《武道德经》最近又面世，许多习武之人莫不心动。来到镇上的悦来客栈，在门口险些被一个莽撞的家伙撞倒，走进客栈后才发现自己的银两都已被那家伙偷窃一空（天杀的，几天的积蓄啊）。又被世故的掌柜一阵奚落，令人好不恼火。这时一个商贾打扮的中年人出场解围，一看正是武当山脚救下的商人张仲天。

张仲天热情的招呼我过来一起喝酒，我大为感动，想想如此才是江湖，钱财身外物，仗义走天下。酒至酣处，张仲天欲托我代为保管一物——一个古旧的小木匣子（这时如果选择推辞，张仲天也就作罢。晚上会遇见黑衣人偷袭，杀退他们抓到一个活口，正想问个明白，不料竟有人用银针杀人灭口。发现黑衣人身上藏有张仲天的木匣）。既然朋友有事相托自然义不容辞，两人又喝几杯便各自回房休息。入夜后突然惊醒，发现有黑衣人闯进房来。一阵打斗之后，眼看不是对手，这伙人又稀里哗啦地逃走了。顺势制住其中一人，刚要问个究竟，不想那人却被银针所杀，针上刻有奇怪图案。其中定有古怪，但一时难以明白，也就不再深究。

次日早起，我刚出门就看到小二神色慌张地大喊“杀人啦……”我赶紧到张的房间，果不其然，张仲天已经暴毙房内，不禁悔恨自己毕竟江湖经验不足。来到客栈门厅，不料掌柜一看到我就立刻揪住要去报官，声称他昨晚就看见我“不怀好意”的和死者套近乎，一口咬定是我谋财害命！正没有计较处，一家奴模样的人进来，自称受藏剑山庄庄主卓非凡之命来请庄主旧友——也就是我，到藏剑山庄相见。掌柜听到这里，立刻松手并连称得罪——好一个势力小人。不过，看掌柜如此前倨后恭，想来卓非凡定是一个名声显赫之人。家丁告诉我，武当一战已在江湖盛传开来，卓庄主仰慕少侠，欲结纳为友，此刻派人前来请到山庄一叙。听到这，顿时觉得有些飘飘然起来，不觉已经对卓非凡有了好感，于是表示替张仲天料理后事后立即登门拜访。回到张仲天的房间，方知尸体已经被人认领并带回乡。既然张仲天已经魂归故里，我的心思已了，那现在就前往藏剑山庄拜访卓非凡吧。从悦来客栈的小三子处得知藏剑山庄在惠安镇南面。

离开惠安镇往西南走，很快便找到藏剑山庄。门口的家丁进去一番通报，卓非凡立刻就出来迎接。果然是闻名不如见面，卓大侠长得很风趣，谈吐又好，我两人颇有些相见恨晚的感觉。卓非凡设宴款待，席间饮酒论英雄，说及家世，不料卓竟言天下英雄唯我与卓尔，自出道以来从没有听过这么厚颜的马屁，当即意气风发，于是惺惺相

惜，引为知己，二人当下准备结拜为异姓兄弟。于是来到佛堂，拜祭天地，结为八拜之交。卓非凡提出愿与我切磋一下武功，此时在庄内闲逛便可在厢房内获得《灭绝剑法》，山庄的服务员都是美女，卓兄果然风流倜傥。往左走来到练功厅，开始比试武功。我没有使出全力，他也留了一手，堪堪打平，于是互相吹捧了一番。天色已晚，卓非凡安排我至客房休息。在客房里忍不住感叹人生得一知己足矣。屋外，家丁李四悄悄靠近往屋里窥探……他想探些什么呢？



第二天一起床，李四告知庄主有请。于是前往堂屋见到卓非凡，提及他有一所庄园，座落于芭蕉谷的寒波河边，名为芭蕉小筑，风景怡人，若不嫌弃便可长住那里。我想到父亲遗愿，不愿长住，怎奈义兄情真义切，无它只得应允下来（卓非凡加入队伍），两人一同前往寒波谷。

离开藏剑山庄往北，穿过惠安镇效外往西走，沿清平桥向上走、途经寒波小路来到谷中。这寒波谷果然是绿荫遍地，花丛似锦，药草无数——劝君多采撷，此物最赚钱。刚到小筑，尚未安顿，便有卓非凡的家丁从藏剑山庄赶来，请主人回去，说是庄内有事，卓非凡匆匆告辞离去。

如此良辰美景不能辜负，于是信步在寒波谷中闲逛。沿小路直往西北走，来到一处幽深之所，听到清扬的箫声，循着箫声往前追寻，见一红衣少女背坐在樱花树下深情地吹着洞箫。我从来还未曾看见过这等“美貌”女子，不由得意乱情迷——彼淑女兮，君子好逑兮。鼓起勇气上前搭讪，不到两句，少女推说天色已晚，飘然离去。难道落花有意，流水无情？我懊恼不已，返回小筑一夜无眠。

次日天未亮便耐不住急急往樱花谷寻觅红衣少女，果见她又在谷内吹箫，机不可失，厚着脸皮再去攀谈。得知这女孩名叫紫轩，住在附近的清平乡（果然上钩），更巧的是，和我身世相似，也是个孤儿，更增惺惺相惜之感——同是天涯沦落人，相逢何必曾相识。两人聊得相当投机，不知不觉天色已暗，当紫轩要离开的时候似乎面有难色，原来因为清平乡与樱花谷路途甚远，多有不便，我当下自告奋勇送她回家。

沿路往回走，从清平桥左侧的小路往下，来到独木崖，经倚天山到达清平乡。二人一路缠绵，聊得甚是投机，约好明日再叙，便喜滋滋地回到芭蕉小筑，又是一个难以成眠的长夜。第三日清早，在谷内“调情”不久，紫轩说有点闷，想出去走走（顿时头大，陪女人逛街）。没有见过什么世面，我只好陪她去不远的惠安镇逛逛。

一路说笑来到惠安镇，我提议去醉仙楼听歌女阿萝唱歌，紫轩欣然同意（奇怪，我怎么会知道的，从来没去过呀）。听完之后，紫轩尚未尽兴，于是再四处逛逛。路过一家布店，紫轩突然想买一匹布——我又充当了一回冤大头。这惠安镇里还有一位可爱的卖花姑娘，找到后可以买几朵花送给美人。两人玩得好不开心，当路过悦来客栈大门时，忽然乌云密布，倾盆大雨由天而降，我与紫轩急忙走进客栈避雨。几个时辰过去了，雨并没有要停的意思，看来只有在客栈暂住一晚（正中下怀了，看来两人都不怀好意，否则买把伞不就结了吗）。掌柜却告诉只剩一间上房，万事俱备，于是两人共处斗室，一夜不眠聊至天明（连QQ都不用），不觉中已经坠入爱河。

天亮后，我想起在悦来客栈死得不明不白的张仲天，便向客栈的小三子询问有关张仲天的死因。小三子答应帮我四处打听打听，一有消息就会告诉我。之后，我送紫轩回清平乡，紫轩的家在村庄小河的南面，二人相约次日再见。

次日清晨，我像往常一样赶到樱花树下，不料紫轩却没有来，忐忑不安地等了一会儿，心中又惊又惧，决定直接去清平乡找紫轩。来到清平乡（有几个小剧情可以去找一找），从桥上的鲁老头口中得知清平乡的无赖贾少一直垂涎紫轩的姿色，今天纠集了一群人在她家里纠缠不放，我一听热血上冲，立即赶往紫轩家



里。屋内恶少正在逼迫紫轩，见我进来搅局，欺我势单力薄，仗着人多便来动武。正好手痒，于是毫不留情地将无赖们狠狠教训一通。担心无赖们再来骚扰，决定先把紫轩带到芭蕉小筑暂为栖身，回头再跟义兄商量，想来他一定不会见怪的。紫轩草草收拾了一下，两人就离开清平乡，来到了芭蕉小筑。

刚回到芭蕉小筑，就有藏剑山庄的家丁来报，告知卓非凡有要事出门，暂不能陪我闲叙。第二天早起，紫轩看见我放在桌上的木匣，问起此物，我告诉她来龙去脉。想起曾托惠安镇小三子打听此事，不知如今有无消息，便想再到镇上打听打听。来到惠安镇，找到小三子，听说在醉仙楼可以打听到张仲天之死的原因。前往醉仙楼，得知张仲天之死是因为私藏有传说中的武林秘笈。我不禁想起张仲天交给我的木匣，心中涌起不祥的预感，便急急忙忙赶回。

进了寒波谷，只见芭蕉小筑浓烟滚滚，已被烧成灰烬，上次逃走的无赖们纠集了数名强盗前来报复，紫轩倒在一旁的地上，生死不明。为首的匪首自称江湖大盗“夺命一点金”，说紫轩中了他的毒，决无生机。我悲愤交加，大开杀戒，杀死一干歹人为紫轩报仇。

在惠安镇大夫家，郎中告诉我他实在无能为力，若去找隐居药王谷的胡神医也许还有一丝机会。只是这胡神医生性怪僻，费尽心思搜集天下异宝，因此只有能帮他找到他要的宝贝，他才会给人治病。我重新鼓起勇气，来到药王谷。胡神医表示要救人不难，只是这一次他想要的是霹雳堂的独门暗器雷震子。但霹雳堂是何等凶险之地，江湖人士没有几个进去后能全身而退的（这时如果选择“犹豫不决”，良久，最终为了紫轩只好咬牙答应了）。毅然答应后，胡神医告诉我雷震子就放在霹雳堂听雷阁中，小心不要触动听雷阁的机关。

我从药王谷南面走过小栈道，小心处理沿路的秃鹰，沿地图逆时针走到谷西南面的出口，来到霹雳堂。在路旁听到路人宋四郎、汪信之在议论霹雳堂戒备森严。我暗想既然如此，那就等到天黑。在附近的破庙挨到天黑后，夜闯霹雳堂。运用轻功从墙角悄然潜入，在霹雳堂内四处走走，可在宝箱内获得霹雳堂的独门武学《霹雳神功》。走进听雷阁，在门口打败段峥，见雷震子放在供桌上，刚将雷震子拿起来，就听得格达一声，触动了机关。此时霹雳堂的众多弟子都涌了出来，而我必须在极短的时间内（大约一分钟）脱身，否则炸药爆炸就得挂了。这里敌人众多，双拳难敌四手，我且战且退，冲到大门口安全脱身。片刻不停地赶回到药王谷，那个见死不救的胡神医大喜过望地接过雷震子，开始为紫轩治病。当紫轩昏迷的这段时候，我才发现紫轩对我来说有多么重要。紫轩一好，我便决定请卓非凡做媒，和紫轩成亲，紫轩感动不已。

无赖们已死，可以把紫轩送回清平乡紫轩的故居了，之后我决定去藏剑山庄找卓非凡。从紫轩家出来，我在清平乡路口意外地遇见惠安镇客栈的店小二小三子，上前和他交谈，小三子说他听得传言，据说张仲天携带武功秘笈路过惠安镇是被藏剑山庄卓非凡派人害死的，我大为意外，决定将此事查个清楚，用什么方式呢？

（可以选择自己查探，来到藏剑山庄，待夜，溜进卓非凡的书房，在桌上找到一枚与死刺客脑门上一样的银针。随后在剑气峰找到卓，问他银针从何得来，无法狡辩的卓非凡狞笑承认这些事情都是他一手所做，并一掌将我击落悬崖。月光溶溶的照在剑气峰上，夜凉如水，晚风轻轻掠过丛林，平静得好像什么也不曾发生过。）

既然是生死知交，我决定当面质问卓非凡。来到藏剑山庄求见卓非凡，李四告知庄主在剑气峰等我。从练武场往北来到剑气峰，我质问卓非凡是否杀害了张仲天，卓非凡一口否认，并伤心地走到悬崖边，说他想不到我竟然和别人一样误解他。我深感为歉意，走到卓非凡身边道歉，不想卓非凡突然发难，一拳把我打落悬崖……顿时一切都明白了，看着飞快坠落的岩石，我心里闪过无数念头——悔恨、遗憾、留恋……

第三章 忘忧之岛

我醒来的时候，发现自己躺在一间茅草屋内。想坐起来，只觉得浑身剧痛，试着运气，却发现自己竟然内力尽失。我又惊又怕，不禁失声叫喊，这时屋外进来一个蓝衣少女，与之交谈，得知她叫纳兰真，在海滩上救了我回来。刚说几句话，我就虚弱得昏了过去。纳兰真决定去山上采些草药回来，于是



离开了小屋。

纳兰真离开海边茅屋向东走，回到忘忧岛村内。问过村民后，了解采药人阿里懂得药理。在左下角的竹楼前找到阿里，问知岛上东南边的离忧山有一种稀有的银丝草，对治疗外伤有奇效，不过这种草药的生长处必有大量杀人蜂寄居，因此采集是极其危险的。纳兰真立刻动身前往离忧山。往东南方向穿过一条小河来到离忧山，杀开一条道路，在左下角果然看见了珍贵的银丝草，纳兰真兴奋地将药草采了下来。

我醒来后，纳兰真已经赶回小茅屋，一边为我敷药一边劝解我。我不禁感动异常，温言向她道谢，纳兰真只是羞涩的一笑（也可以选择冷漠拒绝，冷冷地向纳兰真说根本不必为自己这样一个废人浪费时间，纳兰真听了又难过又生气，悻悻然离开小屋）。

纳兰真回到村内家里，向爹爹纳兰潜凛讲述了我的病情。父女俩一起来到海边小屋，纳兰潜凛为我诊断之后不禁叹息，说我所受内伤极为严重，而且在海水里浸泡过久，以至于冷热相抗导致真气逆行，已病入膏肓，内力全失，恢复功力恐怕是没有希望了……我听了不禁心中惨然、万念俱灰。纳兰真送爹爹出去的时候，忍不住低声恳求父亲传授无忧神功给我，却被纳兰潜凛一口回绝，并训斥纳兰真不要忘了无忧教的武功历来是不外传的！说完拂袖而去。

纳兰真彻夜守护我，更深露重，她不禁趴在桌子上睡着了。我悄悄起来，一个人走出房间，来到海边，独自苦闷。惊慌失措的纳兰真在沙滩礁石上找到我，她轻声地安慰我……

伤势日益好转。一天晚上，纳兰真跑来告诉我，她父亲纳兰潜凛每个涨潮的夜晚都会独自到无忧教的禁地去一趟，她料想父亲一定是去练功，便想让我今晚一起去禁地偷学父亲的武功。虽然我视武功重于生命，但违背道义的事是无论如何也不会做的，于是严辞拒绝。但最后禁不住纳兰真的坚持，还是被她拖去（也可以选择同意，但出于武林道义，我决定“只看不学”）。



我和纳兰真偷偷尾随纳兰潜凛走进禁地，见他在大厅击掌三下，走出两个无忧教弟子。一人向他汇报查访那本武林秘笈的情况，另一人告知江湖中新近发生的事情……



原来纳兰潜凛不是来此地练功，二人惊诧之余一不小心发出声响，被纳兰潜凛发现，厉声喝斥纳兰真胡闹，命令她马上带我离开禁地，委屈又失望的纳兰真只好带着我离开了禁地。

两人回到海边茅屋，我与纳兰真暂别休息，长夜漫漫，不禁心事重重。清早一醒，纳兰真想起童年曾在离忧山中发现一个神秘的山洞，以前她从不敢独自进去，现在希望我和她一起去山洞玩。于是两人来到离忧山，沿上山小路直走到尽头，找到山洞口，洞里很深很宽敞，奇怪的是空气也还很流通。再往前就飞出一大群吸血蝙蝠，纳兰真一边护着我一边斩杀蝙蝠，我不禁又是一阵感慨（美女救英熊？）。到了尽头，纳兰真见前面竟有亮光，不禁兴高采烈地跑过去，只听得一声惨叫，原来亮光处竟是一处洞口，纳兰真往洞里落了下去。我大吃一惊，来不及细想，立刻抢上前去，也跟着跳进洞里（也可以选择不跳，左右徘徊欲回岛告诉纳兰潜凛，走到洞口细思量觉得不妥，便又折回跳下洞口）。

第四章 亦真亦幻

两人摔落在一片青翠的草地上，纳兰真趴在地上一动不动，我醒来后顾不得身上的巨痛，扑到纳兰真身前。纳兰真茫然地坐起来，惊吓过度，看见我不禁大哭起来。发现纳兰真无恙，我心中非常安慰，两人久久的拥抱在一起。我环视四周，发现原来身处一个盆地之中，料想这里的地洞定然是人工修筑的，于是四处搜索一下，果然在绿树掩映下有一座小房屋。在门口喊了几声不见回答，就大着胆子推开了门……

屋里的布置很整齐，从厚厚的灰尘来看，很久没有人来过了。在床上躺着一具白骨，衣物尚存。纳兰真在床边发现一张发黄的丝绸手帕，上面密密麻麻写满了蝇头小楷。她看着看着激动起来，原来这张手帕上记载的竟是一套惊世骇俗的武功秘笈！更不可思议的是这套武功竟是专为武功被废的人创下的！手帕上记载，创下这套武功的人被奸人所害，被废除武功并囚禁在这盆地中，因此便创出这套神功，原打算出去报仇，但创成之后自知大限已至，只好将神功记录下

来，待有缘者得到。上面要求，修习者需得发下誓言替他报仇。我觉得此事不明不白，不愿拜师。但纳兰真极力怂恿，无奈之下我向白骨三叩九拜，行了拜师大礼，并立誓为师父报仇（也可以选择管它三七二十一，不学是傻瓜。二话不说就向白骨三叩九拜，行了拜师大礼，感谢上天给我这个再来一次的机会，我一定要用心学武，不称霸武林誓不罢休。下面转为控制杨影枫）

安葬了师父的遗骨，两人离开小屋，想寻路返回，才发现唯一的通路就是刚掉下来的那个洞口，以我们现在的功力是根本不可能跳上去的。无奈，两人又回到小屋，我开始学习手帕上记载的武功。不知不觉3个月过去了，我的内力渐渐恢复，两人的感情也不断增长……

两人再回小屋看看，纳兰真发现床下有个暗格。打开一看，里面又有一张写满了字的丝绸手帕，上面记述了一个惊人的秘密：原来这位死去的异人名叫月重天，生前是无忧教的教主，中年丧妻，膝下有一女，名唤月明瑶。月重天中年收了两个徒弟。一个叫上官飞龙，一个叫玉潜凛。上官飞龙生性内敛，和月明瑶从小青梅竹马；而玉潜凛则伶俐聪明，甚得师父宠爱。长此以往，月重天越发偏爱玉潜凛，而对于沉默少言的上官飞龙则不那么喜爱。他不顾明瑶的强烈反对，硬是将她许配给玉潜凛。两人成亲当天，上官飞龙伤心欲绝，于是离开忘忧岛，远赴他乡。月重天此后对玉潜凛十分倚重，将教内事物都交给他，自己则潜心武学，但教中的镇教之宝“悲魔之刃”他始终没有传给玉潜凛。不过他怎么也想不到，就在自己闭关练功至最紧要的时候，玉潜凛竟对他突施暗算，幸好自己武功盖世，虽身受重伤，毕竟冲出重围，躲到此处。却也从此一个人在此郁郁而终，他希望得到他武功秘笈的人能替他报仇。

我脑海里一片混乱，上官飞龙已经死在父亲手里，而这玉潜凛又是谁呢？突然发现纳兰真的脸色白得可怕，她颤抖着说出玉潜凛就是她的爹爹——“玉”是他入无忧教前的姓。纳兰真无论如何也不相信平常那么慈祥的父亲会是这样一个忘恩负义的奸邪之辈。面对心事重重的纳兰真，我不知道该怎么安慰她，只能说也许其中另有隐情。



在无名谷内拜别师父，我带着纳兰真施展轻功匆匆赶回村里，纳兰真只想尽快向父亲问个究竟。回到家里，纳兰潜凛看见纳兰真，又惊又喜。纳兰真拿出丝帕，纳兰潜凛开始大为震惊，最后缓缓道出实情——当年月重天练功走火入魔，变得邪恶暴躁，赶杀无忧教弟子数十人，他阴谋对付月重天实属无奈，本想只废其内力，让其无法为恶，使其安享晚年，谁知月重天武功如此之高，竟被他逃走……这么做也许有些狠毒，但他总要给死去的无忧教众弟子一个交代，更要为活着的弟子着想。当纳兰真问起娘亲，纳兰潜凛黯然失色，纳兰真请我理解她爹爹并放过他。我答应了纳兰真并提出离开忘忧岛的想法。



向纳兰潜凛辞行后，纳兰真送我来到码头。离别在即，纳兰真终于忍不住低声问我这一走还会不会回来，当然是肯定了，怎么忍心看她难受（也可以选择保持沉默，默然无语。自己一直还惦记着清平乡的紫轩，看着纳兰真满腔爱慕，如何向她启齿？）。临别时两人依依不舍，痴情相视，身影在相互的目光中渐渐模糊。她掏出了身边的那一卷书，为了帮助我成就夙愿，她竟然偷偷拿了父亲的《无忧真经》送给我。心情复杂的我，就这样离开了忘忧岛。

从码头上岸之后向北走，路过野地废屋，再向西行。到达惠安镇。去哪呢？还是赶到清平乡去见紫轩吧。穿过惠安镇来到南效外，不料过桥时发现几个武功高强面色不善的人正在围攻一个少女，为首老者声称要少女放下经书便放她一条活路。英雄救美，当仁不让。帮助少女打倒对手，少女裹紧行囊，道了声谢便飞快离去。

当下我赶往清平乡，紫轩的家早已是人去屋空。向南边的邻居打听，村人告诉我紫轩并非清平乡人，搬迁到清平乡不久，很快又匆匆搬走，至今再也没有见过她，我大为怅惘。

想起藏剑山庄卓非凡还有一笔旧帐未算，于是来到山庄。门口的守卫居然在打瞌睡，天赐良机，我施展轻功跃入庄内，悄悄潜近卓非凡卧室的窗下，竟然看见一个熟悉的身姿，那不正是紫轩吗？卓非凡

正在责骂紫轩从我身上弄来的武功秘笈是假的，紫轩不服气，两人争吵起来。原来让我相思无数的紫轩竟然是卓非凡设下的美人计。我不禁心如死灰，连夜离开伤心地。

第五章 砺心破壁

我昏昏沉沉地离开藏剑山庄，只觉得天下之大，却无自己的容身之处，早知如此还不如留在忘忧岛不回来的好，心灰意冷之余只想回到忘忧岛找纳兰真。前去码头的路上途经惠安镇东边，看见一伙杀气腾腾的人押着上次被自己救的少女过来，一路狼奔豕突。细听之下才知道这是一支飞龙堡的叛党，左使青龙抓住少堡主月眉儿，一为吞没她身上的武功秘笈，二为篡夺堡主之位。自己不禁慨然，原来眼前少女就是凌绝峰一战长大后的月眉儿！突然间想起了自己尚未完成父亲的遗志，却已心灰意冷，动念之下便现身杀退叛党。月眉儿感激道谢并问及我的尊姓大名，我终于还是实言相告。月眉儿转喜为怒，想起往事似乎悲愤不已。受伤过重的她因为怒急攻心，支持不住昏倒在地，我带着月眉儿暂时息身于野地废屋。照顾她醒来后，月眉儿由于对往事耿耿于怀，恶言相向，劝我趁早杀了她，不要日后后悔。默然无语，面对她仿佛就让自己想到了父亲的遗志，内心惶然，只得默默离开（可以选择怜香惜玉。对月眉儿心生怜惜，到镇上为她买金创药。次日清早，我发现月眉儿已先离去）。

向南来到码头，乘渡船回到忘忧岛，在当初借住的海边茅屋外找到纳兰真。纳兰真看到我十分高兴，和她一起回家去见纳兰潜凛。纳兰潜凛得知我的近况后，正色对我说："我辈之人练武习功，所为何来？不但为了强身健体，还应为国为民做些有益之事，那卓非凡表面上仗义疏财，义薄云天，私下里却作恶多端。如此下去，将来必为祸江湖，而且当今武林为了一本〈武道德经〉闹得不可开交，一片浩劫即将开始，贤侄更应该在此时有一番作为，一来可报那一箭之仇，二来方不负一身武功，怎可因为一些挫折便如此不振。"一番话说得我如当头棒喝，豁然开朗，于是留在岛上经过一番苦练，武功已炉火纯青。几个月来纳兰真对自己无微不至的关怀也让我感到她深切



的情意。这一天，纳兰潜凛将我叫去，告诉我武功虽然大进，只是心中有结，故在功力方面难有大成，如想再有所进展，必先解开心结，我闻言便问解开心结之法。纳兰潜凛带我和纳兰真来到无忧教禁地，告诉我禁地里面有一个心魔阵，如果我闯得过，就说明我的心智和武功都已达到武林一流高手的境界。如果闯不过，则说明心中牵挂和旁骛太多。为了帮助我顺利通过心魔阵，纳兰潜凛送给我一本无忧教内功书籍《逆转心经》。我抖擞精神，进入了心魔阵。

进入第一层，只见烟雾迷离，穿过烟雾，打开一扇石门，出现在我眼前的竟然是剑气峰！看着大批武林人士和卓非凡，我忍不住愤怒向卓非凡出手。卓非凡竟然消失在烟雾中，随即发现身处在一间空旷的石屋中，什么剑气峰、什么卓非凡统统不见了——原来这心魔阵中的魔物皆由闯阵人心结所化，如果闯阵人解不开心结，就会困死阵中，不得脱出。

离开这间屋子进入第二层，第二层的尽头也有一扇石门，打开后竟然是芭蕉小筑。我顺着熟悉的小路向前走去，紫轩正在樱花树下吹笛，她看着我微笑，就像我第一次见她的时候。我正不知所措，又看见夺命一点金和无赖们出现在周围，我将无赖们杀死后，来到紫轩面前，慢慢将长剑提起。看着颤抖的长剑，自己不禁心中茫然：难道我不是对她恨之入骨么？为什么此刻依旧下不了手？为什么？她有什么过错？如果爱一个人，真的得不到就要永远失去吗？我不敢再想下去了。往事已逝，我告诉她希望今后永不再相见，说完紫轩化成一阵清烟消逝而去（同样可以选择杀了紫轩。几度挣扎，终于提剑刺入紫轩心口，紫轩也和其他人一样慢慢消失在烟雾中）。我再次发现自己身处一间石室，离开这间屋子，进入心魔阵第三层。推开石门，却发现自己已经出了阵来，忘忧岛熟悉的景色如此明亮，纳兰潜凛仍然在石门外面等候，纳兰真已经欢笑着迎了上来。刚刚松弛下来，突然发现有些不对头，纳兰真一个劲儿地劝自己不要离开忘忧岛，纳兰潜凛也拼命劝说，我终于发现这也只不过是个幻境。我将幻境里的人一一杀死，只有纳兰真还

是笑着，向我的怀里扑来。我不敢相信自己，为什么纳兰真也会出现在这里？难道有一天，纳兰真也会成为自己成功路上的一个障碍？如果是真的，那自己该如何是好？我心里好生矛盾，如果真是如此，那么就让自己……最终我还是下不了手（如果选择杀纳兰真，纳兰真将幻化为十个分身，我找遍整个忘忧岛，还是将其一一杀死，当剑刺入纳兰真的身体，纳兰真脸上露出一副难以置信的表情）。烟雾散去，所有人都不见了，只有我孤零零一个人跪在地上。

经此一战，自觉心中难释的重重结应然而解，武功也仿佛到了一个新的境界。在石室中居然得到无忧教宝刀“悲魔之刃”，习武之人得一宝刃难免爱不释手，这可是千寻难觅的好刀呀，要不要自己留下呢？抉择再三，唉，人非圣贤，孰能无过？自己留下吧（也可以选择既然是无忧教内之物，理当完璧奉还）。

环顾四周，石室中居然有两扇门，一扇是通往外面，另一扇却无法开启，并在门前立着两根石柱，不知何用。出了禁地，纳兰真十分欢喜。纳兰潜凛看见我得到“悲魔之刃”，大喜过望，他告诉我此刀乃无忧教中的镇教之宝，今日重见天日，当是无忧教之大幸。当初月重天就是因为使用这把刀天下无敌，引起江湖人士的嫉妒憎恨，才联手将无忧教赶出中原。当下，我表示要重返中原，纳兰真一心一意愿同我一起离开忘忧岛。

第六章 悲魔庄主

回到中原，我做了几件轰动武林的事情，建造了悲魔山庄。声名日渐显赫，在江湖上和藏剑山庄、甘肃飞龙堡俨然已成三足鼎立之势。

时日不觉飞快而过。

这一日早起，我觉得复仇时机已成熟，便向纳兰真辞别，前往藏剑山庄下比武帖子。此时卓非凡正焦躁的在客厅里走来走去，紫轩坐在一旁，冷漠地听着他近乎气急败坏的语句，不时讽刺着卓非凡的失态。卓非凡恼羞成怒地说紫轩自从和我一起后就没开心过，分明是心中还想着我。紫轩只是鄙夷地冷笑了一声，默然走开。

我走进大厅，卓非凡还想说些什么，却被我冷冷打断，递过比武帖子，约定明日在藏剑山庄的剑气峰比武。我离开藏剑山庄，准备回悲魔山庄。在惠安镇东郊遇飞龙堡的一干人拦截，声称月眉儿有请，对我堂堂悲魔庄主，用此等请法，自然得在我剑下称称斤两，几个回合将这些走卒轻松打发掉。回到悲魔山庄，告诉纳兰真帖子已交道卓非凡手中，明天将和卓非凡在剑气峰比武。

次日来到剑气峰，已有很多武林人士前来观战，天星道长也来



了，卓非凡掩饰不住心中的恐惧。风景依旧，人物已非，今非昔比的我将卓非凡杀得毫无还手之力。当我的剑指向卓非凡，他冷汗涔涔而下，突然大声呼道：“我认输了，你不能杀我！”杀他只不过脏了自己的手，我转过身，将去年今日之事一一公开之后，要卓非凡自行了断。卓非凡故伎重施，突然举剑向我偷袭，这次我头也不回，反手一剑将其了解。仇人已死，却不禁心中感慨，想到去年与之煮酒论英雄时，不知怎的，涌起一种莫名的怅惘。

接下来，我走到天星道长面前，请他履行当年许下的诺言。天星道长已不敢小看面前的我，两人终于开始了这场迟来的比武。

剑，依然在鞘；人，已分胜负。

风凝未动，唯袖角微拂；心念不已，而境界两分。

不想当年未动手便已折服自己的道长，现在却被轻松击败。一干武林中的阿谀奉承之徒围住我纷纷道贺，都说今日胜了武林泰斗的天星，做武林盟主指日可待，又说恐怕连现任武林盟主孟知秋都不是对手了云云。我意气风发，笑别众人，心下惦念着回家与纳兰真分享胜利的快乐。

回到悲魔山庄，把今天种种告诉纳兰真。此时家丁交来一封信，原来紫轩约我今夜三更在芭蕉小筑叙旧，我犹豫了一下，告别纳兰真前往芭蕉小筑。入夜，我来到芭蕉小筑，不想被烧毁的小筑已修缮一新。见到紫轩，紫轩说道，当年与卓非凡设美人计为夺木匣中密笈，但自己却最终假戏真做不能自拔，与我清平乡一别后终日郁郁不乐，悔恨万分。卓醋意大发，于是在剑气峰上狠下杀手。情到深处已然不能放下，紫轩表示愿以任何代价赎错，希望重新开始，并告知当年不计代价所取木匣内实为假

密笈。我茫然不知所措，面对初恋情人，心情极度复杂。沉默良久，我告诉她自己已经找到了喜欢的人，不能与她继续这段情缘，如果有缘，愿来生相聚，随即黯然离去



（也可以选择不相信紫轩所言，也不想再提以前的事）。紫轩失魂落魄来到寒波谷的樱花树下，慢慢地走进湖水里。湖水淹没了她的头顶，渐渐失去了意识。当醒来的时候，身边有一神秘人，神秘人咬牙切齿地说她这么死了太便宜了杨影枫，并带着紫轩一起离开了……

我回到悲魔山庄，丫鬟小荷告诉我，纳兰真还在等着。在后院长廊中找到纳兰真，她微有醋意，原来她担心我的安危，刚才也跟着去芭蕉小筑了，我婉言向纳兰真表白了自己的心意。次日，我决定前往落叶谷拜访武林盟主孟知秋。

从悲魔山庄后山往北前进，去往天山，落叶谷就在天山之北。在谷口见大路中央放置一捕兽夹（这里有个选择），好奇心兴起的我将捕兽夹收了起来。不知何处跳出个紫衣美貌少女大声斥责我破坏了她狩猎，三言两语两人就动起手来。少女懂得训鸟之术，招来许多苍鹰助战，但这怎么难得倒我。落败后的紫衣少女便缠着我，说她家住在天山脚下，上山狩猎，如今不敢独自回家，请我送她回去，我推辞不得只能先送她回家。按少女的指引，两人往南走，没走多远，少女突又说起她家似乎不是在这个方向。哭笑不得的我只得再按她的意思走到天池边，突然间才明白原来被她捉弄了，于是返回落叶谷（以后有女生无故要送她回家的，一定要三思而行啊）。进到谷里，向管家通报姓名后，得知孟知秋正在闭关，很快就出来。发现全府上下都在忙于寻找盟主的宝贝女儿蔷薇。

我这才知道适才所遇的那位古怪精灵的紫衣少女就是落叶谷谷主孟知秋的掌上明珠，因此决定主动去找蔷薇并劝她回来（在捕兽夹处可以选择正事要紧，置之不理。然后自顾自地进到落叶谷里，向李总管通报过姓名后，得知孟知秋正在闭关，全府上下都在寻找蔷薇。听说那女娃儿在昨日叫嚷着要上山猎物后便失去踪迹，当下我想起大道上的捕兽夹，返回谷口不见人迹便收起夹，随即跳出个紫衣少女大声斥责我破坏了她狩猎，交谈之下得知她就是蔷薇，说好二人过招若能胜她便与我回谷。将她打败后，蔷薇又是一番狡辩，乘我不注意跑掉了）。

终于在天池边上找到了大小姐，不料蔷薇却将头上的发钗丢进天池，扬言要我给她找回来才能回去，我只得答应了，蔷薇倒吓了一跳。天池水奇寒彻骨，水里生活着一种食人鱼。在水里时间过长会因受不住寒冷而死，我一下水就发现了这一点。因此在限定时间内必须找到发钗并脱身，否则就得和老龙王做邻居了（发钗在三个点随机出现，两个点在上，一个在地图的下部）。

当我哆哆嗦嗦地爬上岸，将发钗交给蔷薇的时候，她的两眼开始发亮。她说从小大家都怕她，没人肯陪她玩，今天却……感动之下心甘情愿地跟着我回到了落叶谷。我进入大厅拜见孟知秋，刚刚出关的孟知秋直言我还没有资格与他比试，但是看在帮他找回女儿的份上可以指点一二。



武林盟主的武功果然非同小可，我竭力坚持，使尽浑身解数还是被打败。蔷薇出现叫二人住手停战，并关切地询问我的伤势。孟知秋看在眼里，当我向孟知秋求教的时候，孟知秋说他的武功将来只能传给蔷薇的丈夫，暗示我向蔷薇提亲，蔷薇不好意思的跑开。我不知如何回答，只好支吾应付，孟知秋让我回去好好想想。我回到悲魔山庄，心细的纳兰真看出我心神不安，便过来询问，我竟将在落叶谷的事情和盘托出，纳兰真听后没有说话，只是让我自己考虑清楚。

第七章 归兮何方

分支剧情一

第二天早上起来，管家铁云告诉我纳兰真昨晚出去一夜未归，我急忙出去寻找。这时从悲魔山庄东侧出门，便可以前往敦煌西部，在这里遇见紫轩。紫轩告诉我，芭蕉小筑一别后，自己本想一死了之，不料被月眉儿救下，留在在飞龙堡养伤。伤好后无心留在那里，便决定还是回芭蕉小筑隐居，不过昨晚在寒波谷见到纳兰真被几个黑衣人劫持，自己出手相救，不敌而退。现在前来通知我，她认为黑衣人的装扮极似飞龙堡的人，说完就独自返回芭蕉小筑。

我心急如焚，不禁懊恼当初救下月眉儿，急匆匆穿过敦煌十洞前往飞龙堡。来到堡口，飞龙堡总管卢肇浩告诉我月眉儿有事外出。我逼卢肇浩交出纳兰真，不想他矢口否认，双方一言不合交起手来，卢不敌，带着残兵败将逃离飞龙堡。

我在飞龙堡内外找了个底朝天，却不见纳兰真的踪迹，无奈只好先回山庄。

走出敦煌十洞，发现洞口处有十几个飞龙堡弟子用麻袋装了一女子。料理了飞龙堡弟子后，原来麻

袋内女子竟是蔷薇，只得先护送她回落叶谷。我与蔷薇走到悲魔山庄的时候，侍女在庄口等我，告知月眉儿差人来报讯，让我拿《武道德经》去交换纳兰真。

我把蔷薇送回落叶谷后，返回悲魔山庄方知适才月眉儿来过，约定明日在凌绝峰做个了结。次日一早我赶到凌绝峰，见到月眉儿，十几年的宿怨终于有个了解。她不是我的对手，眼见我将月眉儿打重伤，准备下杀手之时，纳兰真突然跑过来制止我，我如坠云雾之中。



和纳兰真一起把月眉儿送到惠安镇请王安大夫医治，大夫也束手无策，看来要救月眉儿只能再请胡神医。于是两人护送月眉儿前去药王谷找胡神医。胡神医说要救月眉儿只有请功力极深厚的人为她打通经脉，再用银丝草治疗方可痊愈，而当今世上功力达到如此境界的唯有孟知秋了，于是三人告别胡神医前往落叶谷。

路上，纳兰真告诉我，绑架自己的人并不是月眉儿，对方武功十分诡异高强，是月眉儿出手救了自己。看来是有人设计离间悲魔山庄与飞龙堡。到达落叶谷，我求见孟知秋，孟知秋要求以我与蔷薇成亲为条件交换为月眉儿打通经脉。



乘人之危的行径让我不禁气往上撞，断然拒绝了他——其实他婉言相劝，或许我就答应了（亦可选择考虑考虑。但觉得无法答应孟知秋，却又碍有求于他，犹豫不决，思量再三，还是没法答应）。之后我到天池找到蔷薇，请她说服孟知秋出手相助。蔷薇回来后责备父亲不应该以此相要挟，一番劝说后，孟知秋便同意为月眉儿疗伤。

孟知秋为月眉儿打通经脉后元气大伤，闭关修炼。我和纳兰真带着月眉儿告别孟知秋和蔷薇，决定去忘忧岛采集银丝草。回到忘忧岛，来到海边小屋，前往离忧山摘来12株银丝草熬药给月眉儿喝下。此时纳兰真发现月眉儿身上有半个玉佩，刚好和自己身上的半个吻合，觉得十分意外。醒转的月眉儿告诉纳兰真这半个玉佩是她娘亲在世的时候给她的，纳兰真告诉她如果将两片玉佩合起来，就可以打开忘忧岛无忧教禁地密室的门，里面有些很重要的东西留给持玉佩的人。于是我和纳兰真带着月眉儿的那半块玉佩来到禁地密室，用玉佩打开密室的门，进去发现里面有一封纳兰真生母月明瑶的书信，信中写着当年月重天倚重纳兰潜凛，把月明瑶许配与纳兰潜凛，深爱月明瑶的上官飞龙黯然离去。一年之后月明瑶生下月眉儿，后来月重天偶然得到《武道德经》，便把教中事务交给纳兰潜凛，自己闭关修练。后来纳兰真出世的时候，月重天得知添了外甥女十分高兴。纳兰真满月的时候，月重天破例出关来喝纳兰真满月酒，纳兰潜凛为了篡夺无忧教主之位和取得《武道德经》设计偷袭月重天，把他武功废去后打下悬崖。随后纳兰潜凛遍寻《武道德经》不着，只好不了了之。其实月重天对纳兰潜凛也怀有戒心，他早把真正的《武道德经》交给月明瑶保管。月明瑶得知纳兰潜凛的恶行后十分害怕，在一天夜里把《武道德经》藏在禁地密室，便带着月眉儿逃离忘忧岛，因为纳兰真尚小，故不能一起带走，便留下这封书信说明缘由，希望有朝一日纳兰真与月眉儿看到这封信后姐妹相认。

纳兰真与我带着书信回到海边小屋找到月眉儿，姐妹俩终于相认。随后三人谈到《武道德经》的时候，纳兰真认为经书害得不少人死于非命，建议及早烧掉。月眉儿与我欣然赞同，此时方想起适才忘了取回《武道德经》，于是纳兰真再次前往禁地密室取经书。

我在海边小屋等了许久不见纳兰真回来，担心她的安危，于是决定去禁地看看。来到禁地路口，发现孟知秋躲在石柱后窥探，看见我后飞快逃走。我顿感不妙，冲入禁地，果然发现纳兰真身受重伤，她告诉我适才孟知秋进来打伤她后夺走《武道德经》逃走了。我把纳兰真带回海边小屋疗伤，自己决定到落叶谷找孟知秋算帐。

我愤然赶到落叶谷，见到孟知秋后大声质问他做下的恶行，孟知秋大为诧异，决不承认忘忧岛之行。他说出关后便去武当山与天星道长切磋，我如若不信大可去武当山找天星道长求证。蔷薇表示为了澄清父亲的不白之冤，要求与我同

上武当找天星鉴证此事。我觉得事已至此，只好这样。

上武当后，天星证实孟知秋所说不虚，我想可能另有蹊跷。因为惦记纳兰真的伤势，便告诉蔷薇想先返回忘忧岛一趟，蔷薇执意要同往。于是我与蔷薇途经惠安镇，遇见前来寻我的紫轩，紫轩说有个将死的人在惠安镇西破庙等我已久。

三人前去相见，居然见到早已死在惠安镇客栈的张仲天！原来，在惠安客栈他因身带秘笈被卓非凡盯上，于是用金蝉脱壳之计将焦点转至我，诈死骗过卓非凡与众人，其实张仲天正是无忧教人。纳兰潜凛放出谣言说《武道德经》出现，是为了引起江湖人互相争斗，为他重出江湖扫清道路。不料几天前，纳兰潜凛无意中得到真正的《武道德经》，被张仲天发现，纳兰潜凛欲杀他灭口。如今他已经身受剧毒，苟延残喘至今就是为了亲口告诉我事情的真相，说完张仲天就死了，此时众人已然猜出纳兰真是被纳兰潜凛所伤。留下紫轩料理完张仲天的后事，再让她返回芭蕉小筑。

我和蔷薇赶到忘忧岛，来到海边小屋，发现月眉儿和纳兰真二人已不在小屋里，我心中一凛，已知不妙。与蔷薇急忙赶往禁地，在禁地门口，发现多了很多无忧教弟子防守。杀入禁地，闯过三层防守



后，找到被关押在密室内的月眉儿和纳兰真姐妹。月眉儿告诉我，是她们的生父——纳兰潜凛把她们囚禁起来的。四人刚要离开禁地，就在门口遭到众多无忧教弟子的围攻，月眉儿、纳兰真和蔷薇再次落入魔爪。蔷薇叫我去找她爹孟知秋来救她。

赶到到落叶谷，发现落叶谷到处是尸体，血迹斑斑，一片狼藉。我找到奄奄一息的孟知秋，孟知秋告诉我说纳兰潜凛刚才来血洗落叶谷后前往倚天山上的摘星楼了。他



把毕生的功力传给我，并郑重地嘱托我照顾好蔷薇。极度悲愤的我含泪应允了老人最后的要求……

离开落叶谷后前往摘星楼，途经寒波谷，突然想起紫轩（为什么？）。来到芭蕉小筑发现紫轩并不在屋中，只好离开继续前往摘星楼。纳兰潜凛看到我，笼络我加入无忧教，并许诺把月眉儿和纳兰真都许配给我（这里有选择），我愤然拒绝了他。纳兰潜凛让我再好好想想，便带领人马往武当山而去了。我打败摘星楼的无忧教弟子，来到地牢寻找月眉儿三人。在第二层的地下室意外地发现了囚禁于此的紫轩。紫轩说她得知月眉儿、纳兰真和蔷薇被纳兰潜凛押到摘星楼，就前来打探情况，想不到被纳兰潜凛发现行踪，囚禁在此。最后她还告诉我，纳兰潜凛已经侵占了飞龙堡，如今月眉儿等三人都被转移到飞龙堡了。于是我把紫轩送回寒波谷养伤，便赶往飞龙堡救人。

经过一片野树林，发现月眉儿被无忧教杀手追杀。打败无忧教杀手，重伤未愈的月眉儿告诉我她被纳兰潜凛关在飞龙堡的时候，飞龙堡原来的总管拼死救出了她，逃至这里正巧遇上我。我让月眉儿去寒波谷养伤，继续前进。在飞龙堡打败所有无忧教弟子，到了通天塔八层，找到蔷薇。蔷薇告诉我纳兰真已经跟纳兰潜凛走了，我也告诉了蔷薇落叶谷的不幸，蔷薇哭着要回落叶谷。

我和蔷薇来到落叶谷，孟知秋已经气绝身亡多时，蔷薇痛哭不已，两人一起把孟知秋下葬。晚上就在落叶谷休息，蔷薇要求我留下陪她一夜，看到她此刻如此憔悴，心下不忍，只得同意（可以选择不同意。深夜，我在梦里仿佛听见蔷薇的呼唤，不知道发生了什么事情。这里玩家还有一个机会可选择是不是去看看蔷薇究竟怎么样。于是起身到蔷薇屋内，并不曾发现异样。蔷薇苦苦哀求我留下陪她，终究是男女授受不亲吧，我还是回到自己屋里，清早起来才发现蔷薇已经于昨夜自杀身亡）。

深夜，蔷薇告诉我她已经身中剧毒无药可救，十日之内将毒发身亡。次日天明，我急忙带着蔷薇到药王谷请胡神医解毒。胡神医告诉我，除了独门解药外，唯有一种药草可化此毒，但这种药草远在西域，来回至少要半个月，所以有药亦等于无药，看来已无回天之力。无奈之余，两人准备先回悲魔山庄再作决定。

回到悲魔山庄，原来纳兰真已经在山庄里等候。告知情况后，纳兰真为了救蔷薇，假意与父亲和解，跟我去盗取解开蔷薇身上剧毒的独门解药后偷偷跑回来，蔷薇服下解药后在房间里休息。第二天，

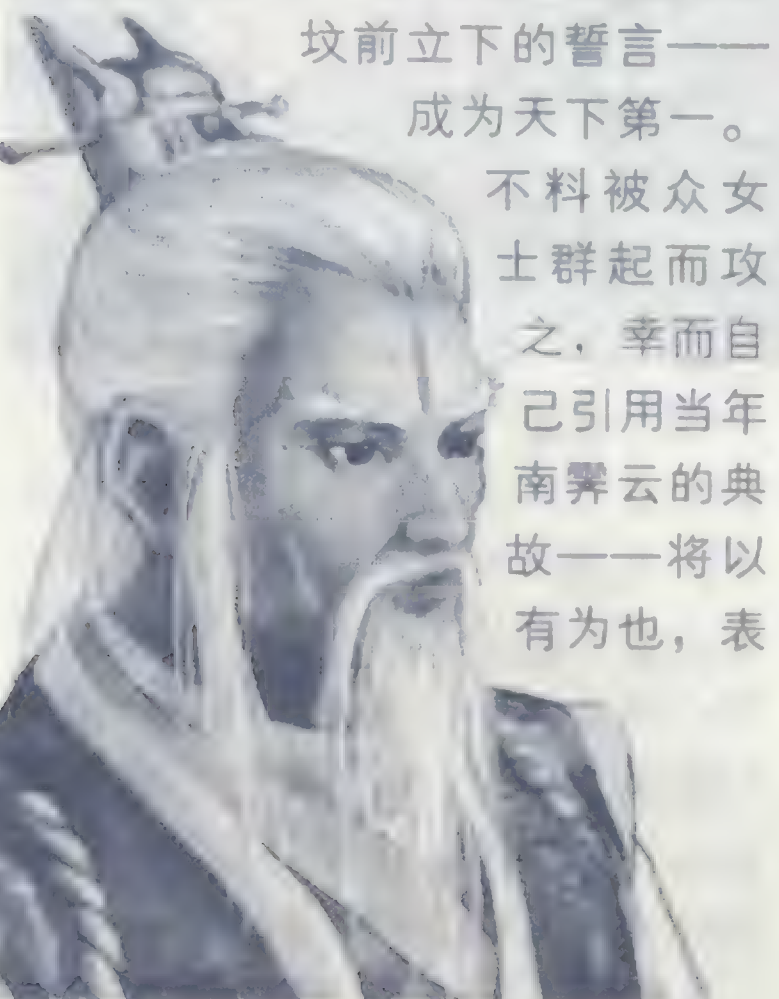
我醒来与纳兰真说话，两人决定退隐江湖，远离江湖风波。不过现在我必须先到芭蕉小筑把月眉儿和紫轩接来。纳兰真叫我小心，她爹正派人到处追杀我。

我往寒波谷而去，一路上果然有不少无忧教弟子找麻烦，不过都被我轻松搞定。来到樱花谷，找到月眉儿和紫轩，与紫轩交谈，月眉儿一见主动告退，剩下二人叙旧一番。再去芭蕉小筑叫上月眉儿，于是三人同返悲魔山庄（如果此时先与月眉儿说话，则紫轩告退。当二人再到芭蕉小筑叫紫轩同返悲魔山庄时，紫轩表示她愿长留寒波谷陪伴樱花，于是与紫轩告别后二人启程）。



我与纳兰真、紫轩、月眉儿和蔷薇正在商议到哪里隐居的时候，突然纳兰潜凛闯入，劝说我加入无忧教共谋大计（又是一个抉择），我不禁心生厌恶，表示决无可能加入无忧教，我与纳兰潜凛一战在所难免。

这是习武以来最为艰苦的一战，想到父亲的遗志，想到众位姑娘的命运，不由得豪气中天。终于击败了修成《武道德经》的纳兰潜凛，临终时他与纳兰真留下了几句肺腑之言，人之将死，其言也善（如选择同意加入无忧教，则在纳兰潜凛的诱导下，又想起曾在父亲坟前立下的誓言——成为天下第一。不料被众女士群起而攻之，幸而自己引用当年南霁云的典故——将以有为也，表示不过是一派胡言而已，终于脱身）。



结局一

无忧岛上，沧海之畔，我与几位美人无忧无虑，逍遥于这人间仙境之中！

隐藏结局一

如果选择在摘星楼同意了纳兰潜凛的建议，则加入无忧教成为无忧教护法左使。两人带着无忧教徒冲上武当山准备铲平武当派。武当山上一场天昏地暗的厮杀，死伤无数。我与纳兰潜凛二人意得志满地回到摘星楼，看来一切进行得非常顺利。纳兰潜凛准备把女儿纳兰真嫁给我，但条件是我必须先杀了紫轩与蔷薇两人。

来到摘星楼地下牢房，先后杀了被关在牢房东北侧和西侧的蔷薇和紫轩。在摘星楼上一间屋内找到纳兰真，面对着眼前的我，纳兰真无法理解我做下的这一切，黯然离开。同时，在摘星楼内还有一个人——月眉儿也觉得无法面对一个无情无义的我而离开了摘星楼。

纳兰潜凛在一次练功中走火入魔死于非命。我代替了他的位置成了无忧教主，利用无忧教无所不在的势力终于找到了传说中的《武道德经》，练成武功天下第一，实现了父亲的夙愿。

分支剧情二

次日醒来后，看到纳兰真留言说她已经离去，让我自己冷静地考虑考虑。

得知她已离去，我有些失落，但一想到能与落叶谷联姻，便有望得到下届武林盟主之位，实现自己称霸武林的心愿，不禁又释然。起程前往落叶谷，孟知秋欣然应允我的提亲，并告知十日之后就是黄道吉日，准备为我二人完婚。

返回悲魔山庄交代家丁布置一下山庄，为成亲的大喜日子作准备。虽然仍然念念不忘纳兰真，不过为父亲的遗愿只得出此下策。十天后，悲魔山庄大厅张灯结彩，喜气洋洋，悲魔山庄内人山人海，好不热闹。不过竟然有许多不知趣的人，心有不服，于是轻松处理掉一干挑战者后，众人无不服贴。婚事顺利进行，孟知秋返回落叶谷，众人也各自散去。

花烛之夜，我心事重重地站在洞房外，迟迟不敢走向床边的新娘。突然，窗外异动，我立刻追出。至后园，竟然看见纳兰真，心碎的纳兰真勉强祝福我后掩面跑开，我黯然地回到洞房。

几个月后的一天，我刚刚走出悲魔山庄就被几个状如鬼魅般的蒙面人拦住战斗，不料此时的我却不敌落败。蒙面人欲下杀手，被为首的黑衣人拦住，他约我十日后在芭蕉小筑做个了断。我越想越可怕，黑衣人出招奇快阴狠，武功诡异莫测，很像匿迹江湖多年的魔教武功。思前想后，决定去天山落叶谷跟孟知秋商量对策。孟知秋叫我不要担心，并教了我一招“沧海月明”（果然非同凡响，以武学为生的人，学一招，也不枉为恶一场）。

十日后的夜晚，我来到芭蕉小筑，原来那日的蒙面人竟然是紫轩，我将其打败。紫轩表示愿与我重修旧好，我漠然拒绝，并告诉她自己如今已有家室。肝肠寸断的紫轩提醒我月眉儿就要来找我报仇后，悄然离去了。

天亮后，我心绪不宁地回到悲魔山庄，蔷薇要我留下来陪她，被烦躁的我拒绝，蔷薇娇小姐的脾气又上来了，无理取闹纠缠不休。我勃然大怒，不再理她，蔷薇愤而离家出走，我暗自烦恼，也无心去追她回来。第二天一早，纳兰真来悲魔山庄，她告诉我，纳兰潜凛进犯中原，为了牵制孟知秋，已经把蔷薇劫持到摘星楼了，说完离去。我自恃学有所成，并不去向孟知秋通报，决定自己直上摘星楼去救蔷薇。过惠安镇，从倚天山往上来到摘星楼。遇见纳兰潜凛，要求我加入他的计划，威胁如果我不加入就杀了我（如果选择纳兰潜凛杀了我，那么游戏结束）。经过一番思想斗争，我还是答应了纳兰潜凛。纳兰潜凛为了试探我，把我带到地牢，要我亲手杀了蔷薇（可以选择不杀蔷薇，但蔷薇为了救我而自杀）。无奈之下，为了求生，还是忍痛杀了蔷薇。

我和纳兰潜凛正在应酬，无忧教弟子来报说纳兰真到摘星楼了，三人团聚。纳兰潜凛告诉纳兰真她身世的秘密在忘忧岛禁地的密室中，并告知其中缘故。夜晚，纳兰真来叫我，说她不想留在此地，让我陪同一起回忘忧岛，于是两人与纳兰潜凛辞别后离开摘星楼。我带着纳兰真回到忘忧岛，两人疲倦至极在海边睡去。

与此同时，摘星楼一片大乱，孟知秋前来攻打摘星楼，他得知蔷薇被纳兰潜凛劫持，来救蔷薇。纳兰潜凛和孟知秋决战，不敌，被孟知秋击毙。孟知秋找到蔷薇的尸体，悲痛万分地抱回家。

海边……我醒来的时候，发现纳兰真偷偷起来独自往密室而去。大为奇怪，遂跟踪前往。看见纳兰真竟然拿出两块玉佩来打开密室的门，进去，我不动声色地在背后看着这一切。纳兰真走进密室，看到月明瑶留下的书信后恍然惊呼，撕下脸上的面具，原来她竟然是月眉儿！此时我闯进去，却被月眉儿打败。不过她坦言对我亦颇有好感，愿意化解两人的恩怨，但她要求我加入飞龙堡，从此两人仗剑江湖，称霸武林（如果选择我对月眉儿戒心极重，不同意加入飞龙堡。则我被月眉儿杀死，游戏结束）。大丈夫能屈能伸，而且借助月眉儿的势力，也可以有所图谋，于是我同意加入飞龙堡。

我和月眉儿离开禁地回到岛上村落，发现岛上已被一伙强盗占领，杀死强盗解救岛上村民后离开忘忧岛。在码头遇到紫轩，她告诉我说纳兰真已经被月眉儿囚禁，让我快点杀了月眉儿，月眉儿不置可否，看我如何反应。我冷冷地说自己早知此事，月眉儿恼怒地要我杀了紫轩。此时的我已经一心要讨好月眉儿，而且记起往日种种情事，担心让月眉儿知晓，当下动手杀了紫轩。

一路回到悲魔山庄，夜晚，我独自在房间里思潮翻滚，不能入眠，索性到后花园散步。正好看见月眉儿也在凉亭里，两人一起走到荷花池赏月，谈起称霸武林，都是豪情万丈，只是孟知秋甚是棘手，难以摆平（这里有个选择）。

选择1：我想了想，告诉月眉儿孟知秋并不知道蔷薇的死因与我有关，不如我先到落叶谷，与孟知秋笼络感情，然后明夜子时我去偷袭孟知秋，月眉儿乘机带人攻打落叶谷，两人里应外合，自是不怕攻不破落叶谷，月眉儿大为赞赏。

选择2：月眉儿想出一计——孟知秋并不知道蔷薇的死与我有关，不如我先到落叶谷，与孟知秋笼络感情，然后明夜子时，寻机偷袭孟知秋，她乘机带人攻打落叶谷，两人里应外合，不怕攻不破落叶谷。我颇为矛盾，沉吟不语。此时更深露重，夜色已深，我让月眉儿先回房休息。半夜我听得门外有异声，起身出门，发现月眉儿也在门外，于是两人回房秉烛夜谈（可以选择送月眉儿回房，两人共寝）。

第二天我告别月眉儿，前往落叶谷依计行事。来到落叶谷，家丁告知孟知秋在后园蔷薇的坟墓边。我来到蔷薇坟前见到孟知秋，假意哭悼蔷薇，说自己出门刚回来，知道蔷薇的噩耗，伤心不已，并请孟知秋惩罚我，是自己没有好好保护蔷薇。孟知秋叹息不已，反而安慰我。之后翁婿愈谈愈投机，此时孟知秋一时兴起，又教了我一招平生最得意的武功“云生结海”（强烈推荐！）。

夜晚子时，听到月眉儿的暗号，我潜到后园见她，她告诉我已



经带人埋伏在落叶谷外，子时三刻动手袭击孟知秋。盘算着时辰差不多，我悄悄潜入孟知秋的房间里，老人由于连日伤心过度，竟毫无察觉，真是天助我也。我运气一掌结结实实的击中孟知秋，他猛然警觉，但已然晚了，惊怒之余，勉强逃出房间。此时外面已经一片混乱，月眉儿率人攻进落叶谷了，孟

知秋悲愤攻心，被月眉儿与我拦住，两人合力处理了老家伙。

悲魔山庄内，我和月眉儿商量如何血洗武当山，月眉儿让我带些人马去进攻，她就在悲魔山庄静候佳音。我来到武当山，攻上山门，血洗解剑池，杀了天星道长。这时有飞龙堡弟子找到了《武道德经》来呈交给我。我欣喜若狂，转念觉得月眉儿阴险毒辣，城府极深，不可不防，决定向月眉儿隐瞒这本经书。回到悲魔山庄，告诉月眉儿已经摆平武当派了，月眉儿大为舒畅，设宴庆功。数月后一日夜晚，月眉儿偶然发现我在偷偷练习武功，疑心大起，化装成黑衣人出来与我战斗，被我打伤。我送月眉儿回房休息，两人之间芥蒂既然公开，我又已修炼有成，自然也不惧什么。

次日，月眉儿告诉我她受伤不轻，想回飞龙堡运用内功静心疗伤，于是率众离开悲魔山庄，我也不加挽留。一个月后，我前往飞龙堡探望月眉儿，谁知她房间里闭门养伤，谁也不见。我一个人在飞龙堡里闲逛，无意中走进飞龙堡后的通天塔。在通天塔第五层，发现被囚禁在这里的纳兰真。分别打开通天塔一至八层的开关（其中第六层的两个开关，一个是特殊开关，触动它将会关上已打开的所有开关），救出纳兰真，两人离开飞龙堡回到悲魔山庄。

我告诉纳兰真自己已经完成父亲的遗愿，成为武林第一高手，接着想了一套甜言蜜语的的谎言，把最近发生的事情描述了一遍，自己不禁惊叹作戏的才华。接着向纳兰真倾诉爱意，不料就在这时管家来报，有一伙不速之客在门外叫阵，搅我好局，当然不会轻饶，立即出去狠狠教训了他们。

纳兰真觉得经过这么多患难，终于还能相聚，实在是难得，情谊更深，在一个月圆之夜，两人相依入眠。转眼一个多月过去了，与纳兰真相处的日子我确实觉得很美好，她的纯真温和是蔷薇、月眉儿不能比拟的，所以我愈发以一片真心对待纳兰真。

一日夜晚，我依旧出去练剑。纳兰真像往常一样亲自给我熬汤，让丫鬟送去，不料那竟是月眉儿乔扮。月眉儿拿出密室中月明瑶留给她们姐妹的信笺，使失散多年的姐妹俩人终于相认。接着月眉儿悲泣着告诉纳兰真我的真面目，说出蔷薇、孟知秋、天星道长以及他们的亲生父亲纳兰潜凛都是我杀死的（冤枉啊）。纳兰真又是伤心又是悲愤，不过还是对我心存希望，于是对月眉儿说，她不相信我会做下这些事情。月眉儿拿出一包失神散交给纳兰真，让她给我喝下去，此药会让人心神涣散，然后纳兰真问什么我都会如实回答，是否属实自然可见分晓。

当夜，纳兰真为我送上一碗参汤，两人一起说了几句话，微觉她今日有些异样，突然感到心神恍惚，惊疑地问纳兰真到底给自己喝了什么，纳兰真流泪质问我所做的一切，我只是悲伤地说想不到最信任的人居然会对我下毒，纳兰真只是哭泣，说这不是毒药，是迷幻药。此时月眉儿进来笑吟吟地说这不是什么迷幻药，而是天下最剧毒无比的断肠散，我一时惨然无语。月眉儿怒斥我霸占《武道德经》在先，又为了纳兰真抛弃了她，不过现在我中毒已深，必死无疑，机关算尽，反送了性命！不过月眉儿最后告诉我只要我杀了纳兰真，就可以给解药。

结局二

选择：我想到自己最信任的纳兰真竟然也背叛了我，失望至极的我一怒之下杀了纳兰真，月眉儿随即给了我解药。看着躺在地上的纳兰真，我又不禁大为心痛。毒解之后，恼羞成怒的我挥剑与月眉儿决斗，击倒月眉儿后，她说出自己对我的爱。可是，却想不到我对她毫无情意，说完死去。

梦里，我再度与四位女子相遇，是爱是恨实在难以名状……

凌绝峰顶，跪在杨熙烈墓前的我已非当年离开凌绝峰的那个单纯少年。百感交集的我不禁苦苦思索这一切究竟是对是错，然而无论对错，人生都已无法回头！

隐藏结局二

选择：我突然间良心发现，觉得自己罪孽深重，为了称霸武林，不择手段，此时万念俱灰，只求一死。但无论如何再也不能伤害无辜纯真的纳兰真了。纳兰真哭着告诉月眉儿，她愿意以生命换取解药，心情复杂的月眉儿最后把解药给了我，惘然若失地离去。

忘忧岛海边，我与纳兰真彼此相依。难道真能从此忘却一切？

▲ 北京 鸿儿

88

制作	西山居
发行	金山
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



双面人 人面双
我所经历的《网络创世纪》

在说这个故事之前，我不得不先提一下阿站。他是我的大学同学，睡在我的上铺，也是我的同事，一家不大不小的公司里的网络信息室就我们两个，没有领导——因为领导们不懂网络。阿站和我合租了一套二室一厅的房子，一人一间，客厅共享。其实客厅对我们都是多余的，因为一下班，我们就各自蹲在自己的小窝里干自己喜爱的事情——上网。







我在UO中叫JACK，取这个名字不是因为《泰坦尼克》上有个多情种子叫这个名字，也不是因为痞子蔡的缘故，而是因为在大学E文课上，我的E文老师给我取的E文名字就叫JACK，我的E文老师年轻而漂亮……

我降生在一个大城市，后来我知道那里叫BRITIAN城，是UO的首都，很繁华，是玩家聚集最多的地方。

一个骑着高头大马，全身都裹在厚厚盔甲里面的骑士向我走来，张口就是哈哈哈大笑三声。我没说话，只是默默地看了看自己简朴的装束，再看看眼前威风凛凛的骑士，沉默。

这个叫HAOREN的骑士见我没反应，又是哈哈哈三声，然后才说道："我是阿站。"

我冷冷地回答："我知道了。"这个会面肯定让充满热情的阿站尴尬万分，不过6年的"同居"生活，他也充分了解我的性格，所以他直接说道："来！跟我走，去银行。"我跟着他就来到了一个大房子前。不一会儿我的头顶上就出现了一个界面，里面的东西不断增加，然后听见阿站在隔壁大声嚷嚷："在下面的小框里打钩！然后输入英文BANK，出现一个箱子，那是你的银行，把东西放进去，很保险的。"我鼻子重重地哼了一声，权作回答。那一次，阿站给了我很多东西，后来我才知道，阿站给我的东西都是玩家们梦寐以求的一些武器和装备，不过当时我是基本不懂的。给了我东西后阿站就说有点事情离开了，还叫我自己先熟悉熟悉游戏环境。我想他离开时肯定是深深地出了口气——倍感轻松！我也只好独自一人在B城里逛来逛去，傻傻地看着其他人聊天，这一逛就到了12:00，我也下网睡觉了。

第二天……第三天……很快一周过去了，在阿站的帮助下我基本熟悉了这个游戏。而且阿站还"好心地"帮我把ID练到了相当高的级别，当然前提是我帮他把工作完成。

这时我也被这个游戏吸引住了，的确有点意思。UO中的各个小人在城里走来走去，练功、聊天、做生意……想想对方也是由坐在电脑面前的真人操作着，心里感到非常亲切。这时，我也知道了HAOREN只是阿站的副ID，他的主ID是AZHAN，一个让所有玩家谈名色变的PK，也是那个站点中最大的PK组织——黑死神（BD）的头目。我严辞拒绝了他的入会邀请，甚至他向我许以高官厚禄也毫不动心，我的理由是我们的网络信息室里没有领导。

碰了钉子后他也懒的管我了，他工作也忙得很，当然是指游戏中。我也落得个清净，反正我也学会了怎么玩这个游戏，而且是兴趣正浓时。如果不是遇见那件事情，我恐怕就会这样玩下去，直到某一天没了兴趣最终退出……



那是在我玩UO两个月后，这时，我已经是个GM的骑士了，"三围"也早练满了，多项战斗技能为GM。加上阿站的照顾，我已经可以在各个地穴里来去自如，杀龙斩魔，不亦乐乎。

有一天，我去龙洞杀龙，看见有两个蓝名骑士被一条龙追得上窜下跳，我给自己加上保护，毫不犹豫地冲了上去，愤怒的龙把满腔怒火全发泄向了我，

我想如果我被人打搅了睡觉时间，我也会像它那么生气的。由于我穿着黑甲，龙对我的威胁不大，很快它就死了（不过，一会儿它又会复活的，又会重复地被人杀掉，真可怜啊！）。我虽然也伤得不轻，我还是先替那两个可怜的骑士把血补满——我的心肠一向很好（这是阿站对我的评价，不过是在我帮他干了工作后说

的）。等我再想看看龙身上有什么战利品的时候，发觉龙身上空无一物，都让那两个家伙捡了。心中虽有点不快，但想想自己的东西多得银行都装不下了也就算了，正当我准备给自己补血的时候，两个蓝名中一个叫KISS的家伙说了一句："瞧！他穿的是黑甲啊！"另外一个叫DESK的只是哼了一声就向我扑了过来，举剑就砍，KISS马上取出重弩向我射来。我大惊失色，因为这是我根本不曾料到的事情，加上我的对战经验太差（我害了你，这是阿站事后的叹息），我仅仅反抗了几下就死了，面对着黑白的画面，看着KISS和DESK兴高采烈地拿走我的装备。



我用冰冷的手指输入："为什么？你们不是蓝名吗？为什么？"KISS恐怕没想到我会这么问，愣了一下，然后愉快地回答："这就是UO，强者生存的地方，再说你的装备太诱人了，呵呵，我们不杀你其他人也会杀你的，再说我们只要上线时间够了，就会减杀人数的，所以我们一直是蓝名！"

"别跟这个蠢猪多说了，我们快走，这里不安全！"

DESK粗暴地打断了我们的谈话，KISS最后还乐哈哈地说了声："BB，谢谢你的黑甲……哈哈……"

看着他们离开，我直接拔掉了电源，面对黑漆漆的屏幕沉默不语，我的心在流血……

第二天吃饭的时候我就平静地向阿站表示愿意加入BD，阿站惊讶得瞪大眼睛、张大嘴巴，活像盘子里的那条糖醋鱼。不过他也并没有问我原因，立即点头答应了，这就是阿站能成为我知心朋友的原因——他非常了解我的性格。

我成了BD中唯一的一个蓝名，虽然只是暂时的蓝名，可是BD中的其他弟兄并没有轻视我，他们给我装备，帮我练功，和我对练以提高我的对战水平。这并不是因为阿站的原因，而是他们发自内心的友情，所有的BD战士们都像亲兄弟一样，就如BD战士的口号一样："ONE FOR ALL，ALL FOR ONE。（我为人人，人人为我）"当然友情仅仅是对BD的红名兄弟们，对我们的敌人——蓝名，迎接他们的就只有刀箭和魔法。



时间一天天地过去了，终于有一天，阿站告诉我说："恭喜你，你可以出关了！"出关的意思就是可以参加BD的PK行动了。为了庆祝我的出关，BD决定来次大的行动——血洗B城。这不是妄想，当时我所在的站点设定的城市NPC警卫并不是无敌的，也不是一击必杀，杀死警卫有一定的难度，但不是绝对不可能，不像现在的大多数站点，任何高手在警卫手下都不能挡住一击就挂了。这虽然保障了蓝名的安全，却大大减低了UO的战斗可玩性和精彩性。

星期五晚上11:00正，代号屠夫行动的攻击开始了，所有的BD成员几乎同时出现在B的各个战略地点——银行、复活点、魔法屋、铁匠屋。由于行动的隐蔽性，城里的蓝名虽然数量几倍与我们，但却没有组织起有效的抵抗——在我们和NPC警卫苦苦缠斗的时候。

因为组织得力，我们很快就解决了B城所有的警卫，并控制住了B银行。玩UO的人都知道，银行就是生命线。现在的B城在60分钟内将是BD的天下。所有的蓝名四散奔逃，场面极其混乱和血腥。过了30分钟后B城才出现几个蓝名PPK公会有组织的抵抗，战斗主要在B银行和复活点附近展开，我们BD以极小的代价换来了绝对的胜利。在B城警卫系统恢复前5分钟，所有的BD成员均安全回到了PK城，留下尸横遍野的B城。回到PK城后，我们并没有庆祝，而是立即组织好了有效的防御体系，等着PPK公会联军的报复，我们的等待没有多久，很快，一批批的蓝名杀了过来，又是一场屠杀，PK城也是尸体遍布，不过大都是敌人的尸体。



战斗持续到了星期六的凌晨4.00，BD大获全胜。我也正式脱离了蓝名的生活，杀红了。在以后的几天里，UO中的论坛上全是关于这次屠杀的评论，痛哭流涕的、锤胸顿足的、破口大骂的、故作沉思的，反正是形形色色的人都跳了出来。就连ADMIN也在主页上哀叹："这是UO历史上，B城遭到的最大灾难。"并且做了两个重大决定，把那一天定为血腥日，把B城的皇宫设为警卫无敌区，以保障所有的新人。不过我猜想ADMIN一定偷偷地乐着呢！因为这件事情，站点的知名度倍增，人气迅速翻番。收获最大的要算我们BD和各个PPK公会了，我们BD在红名中的威望如日中天，其他小的PK公会纷纷表示愿意服从我们的统一领导，共商PK大计（这些家伙百分之百也想到B城去威风威风）。而PPK公会也打出了反PK联盟的大旗，招兵买马。



在以后的日子里我要么单独行动、要么和阿站配合，杀遍了整个UO大陆。我的战斗技巧炉火纯青，就连阿站都感叹长江后浪推前浪，我的杀人数迅速飚升为第二位，仅次于阿站。阿站现在百分之百地后悔让我接触了这个游戏，因为现在我们的生活完全颠倒过来了，他

反而要常常帮我做工作，还要做饭洗碗，他也尝到了当佣人的滋味了。

我的PK宗旨是杀了就走，决不说一句话，不管被害者是如何的哀求和痛骂。我在UO中也被大家称为了沉默杀手JACK。但我也有个原则，那就是决不主动攻击新手，就算新手死在我的手里，我也决不会捡他的东西，不因为什么，仅仅是我的PK原则而已。就这样，不到一个月我就成了UO中的知名人物了，PPK联盟悬赏10WUO币取我的人头，我也多次遭到PPK们的伏击，但每次都安全脱生，在身后留下一具具的尸体，我更是成了新手们谈论的传奇人物。





在不停的PK生活中，我也常常在野外发呆，怀恋以前作为一个蓝名在B城的日子。我也学着阿站，选择了一个副ID：LOVE BEAR（爱心熊）——一个普通的小木匠，在杀人杀烦的时候，就用副ID上去砍砍树，做点家具到B城的广场叫卖，有多的钱就支援一些给新人们，没什么用意，只是想给新手们一个宽松的生存环境，日子过得也是惬意无比。直到有一天我遇见了她……

不知道是哪一天，我正在B城广场叫卖家具，这时我的木匠技能已经GM了，可以做很多高档家具，大家都知道我是个没有多少战斗技能的普通木匠，对我的称呼也是："HI，木匠，我买家具"仅此而已。这时，来了两个人，从服饰和名字后面的标志看，两人是一个叫STAR&MOON公会的，但我没听说过这个公会，估计是新成立的。



其中的一个非常大气地说："喂！有家具吗？我们要装饰城堡哦！"

我冷冷地看了他一眼，淡淡地说道："有。"

"那就跟我们走吧！"

跟着这两个人来到城外的一个城堡里面，我就开始工作了。玩UO的人都知道，装饰房子很麻烦，需要不停地调整家具，费时又费力，所以UO中的专业木匠并不多见。我花费了2个多小时才装好家具，电脑面前的我眼睛都胀痛了。这时，那两个人也停止了在旁边的练功，跑了过来。

"嗯……不错嘛！挺好看的。"

"价格是5W。"我只想拿了钱走人。

"哎呀！提什么钱啊！我们是星月公会的，我们是PPK公会哦！干脆你加入我们公会，我们还可以保护你不受PK的危害呢！怎么样啊？"

就凭你们，我心里轻蔑地一笑，"不！我要我的5W。"

"哎呀！你怎么这样呢？我们公会不好吗？我告诉你……"

"不！我要我的5W。"

这时，另外一个人冲了过来，"没有！没有！现在我们没钱，等以后杀了PK有钱了再给你。"

我心里一阵厌恶，就是这些人败坏了蓝名的形象，他们还敢自封为PPK，真丢人。

就在我们三个僵持不下的时候，一个骑士进入了城堡，是个女的！她的ID是QING，那两个人一见她，立刻下了马，恭敬地鞠了个躬："会长好！"

"你们好，怎么回事？"她输入的字是特有的天蓝色，我仿佛听见她的声音也是柔柔的动听。就在我浮想翩翩时，那两个十字军骑士已经汇报了发生的事情。

"喔！那我们应该给他5W啊！这是他应得的报酬。"

"但我们的钱全用于购买城堡了……"一个骑士窘迫地说道。

"是这样啊！让我想想……"QING说。我默默地看着、听着、等着。

"这样吧，我身上的真理甲抵给你，好吗？"QING一脸诚恳地对我说。

"啊！会长！真理甲可不止10W啊！这样太便宜他了……"

"那你说怎么办？"QING有些生气地说。

我突然觉得这个女孩蛮有意思的，不为什么，仅仅源于她的真诚。"算了，这套家具就算我送给你的，是送给你的，QING，不是给你们公会的。"我转身离开了。QING追了上来。

"啊！那怎么好意思啊！"

"没什么，QING，BB！"

"谢谢你，LOVE BEAR，你是个好心人，BB。"QING的话让我苦笑起来。

"你是个好心人，哈哈……有意思。"在以后的日子里，我经常在B城遇见QING，我们常常愉快地交谈半天，话题非常广泛，从她输入字体的颜色到她公会的发展，不过常常是她说我听。看得出来，她是个很单纯的女孩，没有多久，我就知道了她的OICQ号！也知道她就在我工作的那个城市的一所大学里，正读大二呢！我们也常常一起相约去杀杀怪物，当然，我能保证我们的绝对安全，没有任何PK来骚扰，不过我的木匠ID可不如PK的ID那么厉害，常常被骷髅追得到处跑，最后还要QING来救我，真丢人啊！我们杀怪挣的钱也常常用来救济那些被PK杀掉的新手们，这是QING乐此不疲的事情。不过我在想，要是阿站知道了我



救济这些人恐怕会笑掉大牙，因为他对我不杀新人的原则都不以为然。他像鲨鱼一样，从不管猎物是什么，决不放过，所以杀手榜上他永远处于第一的位置。



不知为什么，和QING在一起的时候，我总是很高兴，常常为了逗她笑而说一些傻话，这可不符合沉默杀手JACK的本性啊（事后阿站语）！就这样，我们成了很好的朋友，每天的交谈成了我们在UO中的必修课了。

我在吃饭的时候把QING告诉了阿站，阿站大笑不止，还用筷子敲着我的头教育我："在网络上，没有人知道你是一只狗！""你是一只猪！"我没好气地反驳。



反正我是更喜欢用LOVE BEAR的ID上去了，我还给自己定了个UO时间表，当QING在线的时候，我就是个普通的小木匠LOVE BEAR，她下线后，我就是沉默杀手JACK。日子就这样一天天地过去了，很快就到了年末了，相对而言，这个时候是我和阿站最愉快的时候，因为工作少了，钱反而发得多了，当然高兴啊！

12月的一天，UO发生了一件事情，我们BD的部分会员和BD的附属公会攻击了B城，由于PPK联盟准备充分，结果红名们大败而归，后来虽然在我和阿站的领导下在PK城狠狠地教训了尾随而来的PPK们，不过我们总体上是得不偿失的。

因为这件事情，PPK联盟决定在B皇宫召开联盟大会，作为GM木匠我也收到了邀请（我可不是故意想当间谍）。我在会上见到了QING，她当然是作为星月公会的会长参加的，她和所有的会长们坐在高高的主席台上，我这个小木匠也只有站在一大片工匠和新手中间了。不过，QING还是看见了我，她给我发了个QQ："HI，我看见你了，熊熊！"



"我也是，你在台上所有人中最威风！"这可是我的真心话啊！

"^v^"她迅速给我发了个笑脸回来。

呵呵……坐在电脑面前的我也忍不住笑了起来，看样子她受第一次亲密接触毒害不浅啊！

联盟大会开得沉闷而冗长，各个会长在台上侃侃而谈，不外乎是所有蓝名要团结起来，出钱出力，共同打击PK，一点实质内容都没有。我们BD可是从来不开这样的会，我们开会从来都只是讨论战术安排和分配任务。

"下面，欢迎星月公会的会长QING发言。"一个叫EQ的仿佛是主持人的家伙说道。啪！啪！啪！在几个家伙的头上甚至出现了鼓掌的声音，我简直快要笑昏了，这些家伙怎么和社会上的那些官僚一个样啊！唉！怪不得这么多的PPK公会都不能把我们BD怎么样。

"我认为我们今天的目的就是选举一个领袖，所有公会都团结在他的旗下，只要选举了领导，我们星月公会将坚决服从他的安排。"QING的话短小而精干，我的心中也是一震，我们BD就是担心这样的结果。不过，我也知道，选举个领导可不是那么容易的事情，这可不像我们BD，由杀人数来决定会长。

果然，台上叽里呱啦讨论了半天也没结果，最后由EQ宣布休会，选举的事情推后举行。

"他们太顾及自己的利益了，唉……"QING在OICQ中叹息。

"没什么，面包会有的，领导会有的，蓝名们会团结起来的。"我言不由衷地说。

"算了，以后说吧。BB，我要睡了……*_*。"倒！！黑眼圈都出来了啊。

"BB，早点睡好，有助于保护容颜。"既然你要学轻舞飞扬，我也只好学学痞子蔡了。

不久，我们BD就得到消息，由于QING的再三要求，PPK联盟将在一个城堡里举行比武大赛，胜者将是联盟的盟主。消息可靠而且时间、地点非常详细，因为在联盟的高层中，有我们BD的人。阿站决定破坏这次选举，一想到我就要和QING在战场上见面，我的心就一阵阵地紧缩。

阿站知道这一切，所以他安排我留守PK城，不过我拒绝了，我要求出战，阿站沉默了一会儿，同意了。我们的人埋伏在城堡四周的树林里，在比武会进行到一半的时候，我们行动了。场面一片混乱，有的人想从城堡里冲出来，有的人则想躲进城堡去。BD兄弟们按计划行动，各自追杀着选定的目标。大家都有默契，把QING留给了我，我冲了上去，一咬牙，一个闪电劈向QING，不出我所料，愤怒的QING向我追了过来，我不停的躲闪，不停地跑，但是始终保证我在QING的视野里。QING一箭一箭地射向我，我没有还手，只是不停地跑，不停地给自己加血。

我感到我们已经跑出很远了，我停了下来，调转马头，向着QING。很多蓝名看见我的名字都会马上跑得远远的，可是QING却没有，虽然她的箭已经没有了，不过她还是取出盾牌和剑，冲了过来。她的攻击对我伤害不大，我空着手，看着她一剑一剑地砍向我，她的这个不屈样子让我感动不已。

"你比那天在台上还要威风啊！QING。"

QING终于停了下来，惊讶得话都说不连贯了："啊！你是……啊！是你啊！……不会，你不会是的……哦！我明白了。"

我没说话，默默地看着QING一个人自言自语。

“为什么？LOVE BEAR，为什么？”QING终于平静地问了第一个问题。



“原因既简单，又很复杂，你想听我慢慢说吗？QING”

QING默认了，我于是把我从玩UO以来的各种事情和变化原原本本地告诉了她。以前LOVE BEAR还是经常和QING聊天，两个蓝名好朋友的聊天。这一次却是JACK和QING聊天，一个BD的杀手，一个PPK联盟的公会会长。QING就像我以前倾听她说话一样，默默地听着我的故事，直到我讲完了，很久很久也不说话。我们俩就这样默默地站着。最后，她终于开口说道：“我明白了，LOVE BEAR，不！应该称你JACK，不过现在我头脑很乱，给我点时间，让我理一理思绪，好吗？”

我点了点头，不一会，她就退出UO了。不过在她下线以前，她给我发了个OICQ：“不管JACK是什么样的人，LOVE BEAR都是我的好朋友。”我的心中一热。

回到PK城里，兄弟们均有斩获，唯独我一人空手而归，不过大家仿佛什么也没发生一样，热情地和我打招呼。阿站甚至拉我去看看他的战利品——他终于集齐了所有了PPK公会会长的脑袋，QING的除外，这是我警告过他的。他也只好自我安慰地说QING的星月公会太小了，不足挂齿。



然而在接下来的几天里，我却再也没看见QING的身影了，我烦躁不安，几次冲到B城的附近，结果引起了B城里一场不小的骚动。PPK联盟的那些领导们更是对我恨之入骨，几次冲出城来想干掉我，却反而被阿站率领的BD弟兄们收拾掉了。结果，PPK们就果断地认为这是一个阴谋，而我是阴谋的策划者，更是恨不得剥我的皮，吃我的肉。

终于QING出现了，她给我发了个QQ：“JACK，我想见你，我在B城外的棉花田等你。用你JACK的ID，一个人来哦！”

我欣喜若狂，立即回Q：“OK！我马上就来，就我一个人。”高兴冲昏了我的头脑，没有看出QING的话和以前大不一样了。

我悄悄地离开PK城，连阿站也不通知，我可不想他们跟来，这是我和QING的单独约会。

我来到了B城外的棉花田，QING果然在那里等着，我完全丧失了警惕性，连周围的情况都没有先侦察一下就跑了过去。就在我快到QING的面前的时候，QING却转身跑了。“为什么？为什么她会跑，怕我吗？”正在我纳闷的时候，两个闪电魔法结结实实地打在我身上，立刻又有几个闪电劈了过来，我的血立即只剩下了二分之一。PPK们从树丛后面冲了出来，第一次被DESK和KISS杀死的情景又浮现在我的眼前，我愤怒地迎了上去，其实凭我的技巧，我还是可以安全的撤离的，不过，这次我没有选择安全，我选择了死亡。我发疯地扑了上去，不顾一切，弓箭不停地射向我，闪电不停地打在我的盔甲上，在我倒下之前，我狠狠地把一个人的脖子拧断。我倒下了，在黑白中，我看见PPK们弹冠相庆，QING也在他们之中……我再次直接拔掉了电源，面对黑黑的屏幕，我沉默不语。上一次，我选择了报复；这一次，我选择了退出UO……

阿站对我的决定惊讶万分，他也习惯了我突然作出的不可思议的决定，所以没有过多的询问，只是他的眼睛里充满了无数个问号。我从计算机里删除了UO，连5位数号码的OICQ也不要了，重新申请了个新号码，我想忘掉UO中的一切。

一周过去了，没有UO的日子过得干巴巴的，又恢复到了以前我做饭洗碗的佣人日子。



直到有一天，阿站神秘而又坚决地把我拉到他的电脑面前，让我看看我宣布离开后论坛上的反应。

在UO中，我的确是个知名人物，我的离开竟然也引起了空前的争论。有的话题居然都涉及到了人的本性问题，还有人煞有其事地说我这个人自尊心太重，迟早会死于自杀……

当然，阿站是不会让我看这些乱七八糟的东东的。突然，我从杂乱的论坛上感到了一丝天空的亮丽，是QING，她最喜欢天蓝色了。看着QING的帖子，我明白了一切。原来QING的学校组织他们出去参观实习，提前了3天出发，事情突然，她来不及上网通知我，只好委托一个朋友用她的帐号和QQ来告诉我（LOVE BEAR），但她太单纯了，因为她把帐号和QQ密码交给的人就是PPK联盟的人，那个人从我和QING在QQ中的对话发觉了我的身份（JACK），于是设计引我上钩。恐怕那个人仅仅觉得这个游戏这样玩很有意思，却没料到我受到的伤害是那么的大，反应是如此的强烈——选择了退出这个游戏。在QING回来后，她的朋友把事情原原本本告诉了她，然而一切已经晚了……

QING的帖子题目是：“对不起，我的朋友。”

QING选择的道歉方式是自杀了ID……

到这里，阿站把界面一转，来到了UO中，我看见在PK城里一个女孩在练功，她的ID是

QING&JACK。

“她说你是个好人，她要继承你的事业，清除UO中的败类……”阿站的话在耳边回荡，

“去看看你的机器，我都给你准备好了……”

果然，阿站准备好了一切，不过这次厚厚的资料没了，烟盒里的烟却留下了4根，我再次进入了UO，我的ID是JACK&QING……

※ **JACK & QING**



补丁铺

前一期我们请来了游侠补丁网的超级BOSS人物CX，本期ALI继续拉上另一位BOSS人物三枫来为小铺助阵。我们这些补丁网BOSS们都是那种自己制作补丁的修改高手，都是从一个普通玩家而开始自己尝试使用诸如FPE之类修改工具，最后达到自己制作一款修改器的境界。对于游戏修改这个有点敏感而众说纷纭的论点，我们这几位从事补丁工作的人却都是毫不犹豫认为，修改并不是我们推荐的，而适当的修改才是增加游戏乐趣的最好办法。这其中就有了一个度的问题，而如何拿捏，我想还是每个玩家自己去衡量吧！我们的口号不会是“把修改进行到底”，而是“修改出游戏的乐趣来”！

游侠补丁网：三枫 & ALI

《太阁立志传Ⅳ》完美修改器

光荣游戏依然有大量的狂热爱好者，即使是日文版也无所谓（记得当年FC上的不少经典作品也是日文的）。这个修改器就是游侠网ESPER_PALE制作的、几乎完美的“太阁Ⅳ”属性修改器（其实就是最完美了，因为什么地方都考虑到了），包括修改人物能力值和技能熟练度，可以根据武将能力和姓名来搜索修改。用姓名搜索的话，需要有能显示日文内码（Shift-JIS）的工具才能看到汉字。修改武将姓名应输入Shift-JIS码的汉字，可以使用南极星、richwin或者kanjiweb自带的支持日文内码的拼音输入法，支持全部600名武将的修改，支持持有卡片的修改。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，打开修改器，运行子目录\tk4下的执行文件TK4.exe，即可进行修改。

《机甲指挥官Ⅱ》两项属性修改器

MechCommander Ⅱ

相信大家还记得过去由微软带给我们的《机甲战士》系列和《机甲指挥官》，它们曾经让我们重新回忆起儿时的梦想，驾驶着巨大的机甲，用强大的火力把敌人消灭……在经历了2年的开发工作后，由微软旗下的FASA Interactive小组带给我们又一次猛烈的“机甲”冲击，那就是《机甲指挥官Ⅱ》。由于《机甲指挥官》的难度偏高，假如你自己不会修改的话，当然只有使用这种简单的属性修改器了。

使用方法：先运行游戏，运行子目录\mc2下的可执行文件mc2.exe，按F1可以锁定金钱数值（随便你怎么用都不会减少），按F2可以增加10000资源，可以让你召唤或建造更多的辅助设施来帮助你了。

《黑与白》V1.10最终升级档

Black & White

《黑与白》是我近期最喜欢的游戏之一，个人感觉无论是画面还是游戏性都达到了一个全新的境界，而且在初次点评的时候，我对于游戏中几乎没有BUG是赞不绝口的，呵呵。看了升级档的“除臭”列表，还真是吓了一跳呢，如此完美的游戏也还有那么多的BUG，其中大约修复了总共30个游戏中的BUG（不过这些问题大都不影响游戏进程，另外还有几条是针对网络作战而设定的），好在这一次是最终升级版了（相信已经解决所有BUG了吧）。

使用方法：复制子目录\bw下的所有文件到游戏目录即可。

《帝国时代Ⅱ——征服者》V1.0B升级档

Age Of Empires Ⅱ：Conquers

就因为微软的《帝国时代》的成功，使得“AOE”的简称陆续不断，而且《神话时代》（AOM）可能会再次掀起即时战略的高潮（虽然对于即使战略我并不拿手，但几乎所有此系列的作品都玩过，而且不少依然留在硬盘里）。这个升级档继之前那个不知版本号的补丁（V1.0的那个），这一次就命名为“B版”了，虽然修改的弧度不大（估计也只是除掉几个“小臭虫”而已，毕竟游戏本来BUG就不多），不过依然值得升级一下，因为

支持Zone联机作战了。

使用方法：将子目录\aoe2中的所有文件复制到游戏目录，完成后，需执行游戏目录中的SetupReg.exe文件，即可完成升级。

《Z字特工队——钢铁战士》V1.30版升级档

Z Steel Soldiers

对于前作独有的特色，在改成3D画面后，几乎已经体验不到了，取而代之的却是对于部分显卡的不兼容和游戏中出现的大量BUG。虽然游戏画面还是很不错的，但由于缺少了那种紧张感，以至于可玩度比起一代来大打折扣。而其陆续推出的补丁，也使得玩家非常头疼，这一次对于显卡兼容性方面没有什么改进，只是修复了几个游戏中的BUG（如使用Tab键可以切换建筑单位）。

使用方法：将子目录\z中的所有文件复制到游戏目录即可。

《博德之门Ⅱ——巴哈的王座》超级修改器

Baldurs Gate Ⅱ：Throne Of Bhaal

虽然这一部"终极"资料篇在我看来几乎没有什么大的改进，依然采用了《博德之门Ⅱ》的引擎，这个修改器可以修改金钱和人物的能力等属性，感觉还是挺不错的，不过就是太简陋了一点。由于《巴尔王座》的难度很高，所以用一下也是没有办法的。采用内存修改的方法，运行游戏后执行程序就可以了。不过游戏中需要进行切换式修改，对于某些显卡不支持切换的玩家就无法使用了（具体症状为切换后会无法再切换到游戏画面，不过或许你可以先试试游戏的升级补丁再使用这个修改器）。

使用方法：进入游戏，运行子目录\hahg下的可执行文件\hahg.exe，就可以完成修改了。

《三角洲Ⅲ——大地勇士》V1.00.31升级档

Delta Force Ⅲ：Land Warrior

"三角洲"依然有一大批的爱好者，虽然可能有部分已经转向玩《反恐精英》(CS)了，当然对于单机方面上述两款游戏虽然有不错的任务设计，但感兴趣的人还是不多，大家还是喜欢对战时的刺激感受。这个补丁自然也只是修改游戏中的少许BUG，对于游戏本身不会有太大影响。不过一般游戏有新补丁的话，还是推荐大家更新一下，毕竟有时新的游戏补丁说不定就会在游戏的流畅度和特有功能设定上作大的调整的。一般很少出现一定要安装补丁后才能正常玩的游戏（呵呵，某些国产游戏除外）。

使用方法：先运行子目录\df下的可执行文件DF3UP.EXE升级，然后复制dflw.exe到游戏目录执行即可。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》

Diablo Ⅱ：Lord of Destruction

1.《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》V1.08版战网作弊器

这一次是《毁灭之王》的战网作弊器，虽然不推荐使用（公平竞争嘛），不过你不用，谁知道别人有没有用。可以修改能力值、技能等，感觉还是很全的。不过毕竟在战网上作弊是不太好的行为，尤其游戏一升级，这个作弊器就不能使用了（在之前还是可以用一段时间的）。

使用方法：先进入游戏，运行子目录\d2n下的可执行文件d2nu.exe即可。

2.《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》V1.08版完美编辑器

《毁灭之王》绝对是近期热门的游戏之一，不过对于游戏的新人物需要玩过前4幕后才能进入新的第五幕。这个设计一直耿耿于怀（因为懒得再从头来过），所以关于它的补丁和修改器一个接一个。而这个近乎完美的编辑器，可以修改人物角色的状态、物品、技能以及任务状况、传送点、佣兵等（呵呵,几乎什么都想到了）。值得一提的是，利用编辑器把自己的装备分离出来给朋友用，绝对是一件很有趣的事情，一些独有装备可能你拿到了，别人没有拿到，这时分离一下就可以搞定了。

使用方法：先进入游戏，运行子目录\d2d下的执行文件d2d.exe即可完成。这个方法不但支持资料片《毁灭之王》，连原来的《暗黑破坏神Ⅱ》也同样支持，不过一定要升级到V1.08版才能使用。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第9期

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

revelation = 显示地图
build anything = 所有建筑物可用
give me power = 所有符咒可用
cheezy towers = 符咒没有范围界限
restoration = 恢复Hit点数
frame it = 显示帧计数
i'm a loser baby = 游戏失败
grow up = 将当前显示的角色升5级

秘技屋

北京 村雨

文明——天赋神权 II

Civilization: Call to Power II

开始游戏时，将领袖名称输入为“Leemur”，在进入游戏后就会得到10万金。

黑金企业

Street Wars：Constructor Underworld

在选择队伍颜色时输入下列密码，然后按Enter键。如果输入正确，将会听到“卡嗒”声，然后便可以按“C”键来开启或关闭密技功能。

speed364 = 网络模式游戏速度增加
worker928 = 可在任何时候雇用工人
pickup036 = 捡起敌人的标志
weapons563 = 卖武器给歹徒
tenants456 = 可在任何时候选择承租人
loans458 = 可向银行借钱
estates216 = 不需任何条件就能够买地产

部落 II

在游戏中按下“~”键，然后再输入“$testcheats=1;”，再按下“~”键输入“giveall();”即可获得所有武器而且弹药全满（只限于主机模式）。

超能魔法师

Technomage

游戏中按回车键，然后输入下列密码：
victory is mine = 游戏胜利
now you die = 游戏失败
fill this bag = 加10 000单位黄金

越南战争 II——特别任务

Vietnam Ⅱ：Special Assignment

按“T”键，然后输入以下秘技代码
JohnWayne = 上帝模式
getsome = 弹药全满
fullmetaljacket = 装甲全满
didnthurt = 生命全满
almighty = 所有武器、生命/装甲全满
onemanarmy = 所有武器
rocknroll = 无限弹药
ghost = 旁观模式
retreat = 跳关

恐龙

Dinosaur

游戏关卡很多，可以通过下列代码直接进入相应关卡：

SPIDY, GENESIS, SNOWMAN, MASELL, ASI, MURPHY, TSC, REMETIX, PELLUS, VOID, PORTAS, CSABA, CABO, ZOLI, KAROLY, ZSOLTI, TIBI, THOMAS, BIRD, MATULA, MAJOM, FABLE, HURKA, KIGYO, HALAL, KARFIOL, ABRAK, GYOKER, BORZALOM

光速兔崽

Jazz Jackrabbit

先按“P”键，再按“Backspace”键，然后输入密码：
sable = 超级光速
bouf = 暂时无敌
bad = 得到飞鸟
cstrike = 得到空中滑板

lamer = 跳关
hocus = 传送（仅当敌人在你下方或上方时）
gunhed = 得到所有武器，100发弹药和5个炸弹
hooker = 奖励关卡
ddbouf = 上帝模式
ARJAN = 屏幕抖动模式。屏幕上会显示“HAHAHA”，然后一直抖动到你退出程序。

三国志VII（日文版）

自杀后让计算机控制，再同时按Ctrl + Alt + 鼠标右键就可以选其它武将。

永远的突袭

Sudden Strike Forever

游戏中按回车键，然后输入下列密码：
**superman = 无敌
**nofog = 地图全开
**staticfog = 关闭“地图全开”

中华一番客栈III——满汉全席

开始营业后，按F7可以看到结局，但是没有完成任务；按F8可看结局并完成任务。在地图画面上输入“super star”，在应征的员工中会出现隐藏人物婷婷和饼干。

博德之门II——巴哈的王座

Baldur's Gate II：Throne of Bhaal

打开游戏安装目录下的baldur.ini文件，找到[Program Options]，在此处加入一行：

Debug Mode=1

然后存盘，开始游戏，按Ctrl + Space键开启控制台，输入下列秘技，注意区分大小写。

CLUAConsole:CreateCreature（“[怪物名]”）

可生成相应的怪物，怪物名如下：

Black Dragon = dragblac
Blue Salamander = icsalcol
Bone Golem = icbone01
Demi Lich = hldemi
Djinni = gendji01
Drow Warrior = uddrow27
Elder Orb Beholder = beheld01
Gauth Beholder = behgau01
Giant Troll = trogi01
Greater Ghoul = ghogr01
Greater Mummy = mumgre01
Iron Golem = goliro01
Lich = lich01
Mature Vampire = vammat01
Mind Flayer = mindfl01
Minotaur = icmin01
Mist Horror = mistho01
Ogre = ogre01
Orog Warrior = orc05
Red Dragon = dragred
Silver Dragon = dragsil
Skeleton Warrior = skelwa01
Splitter Troll = troluo01
Stone Golem = golsto01
Wyvern = wyvern01

独立战争II

Independence War II

在游戏安装文件夹内找到defaults.ini并将它打开，把developer_mode=0改为developer_mode=1，然后到文件夹configs里找defaults.ini，将以下密码加到cheat key section里去：

[icPlayerPilot.DevIndestructable]Keyboard, !, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]Keyboard, K, CTRL, ALT

存盘后进入游戏，只要按相应的按键就可激活秘技。但要注意的是，在某些任务里把不会被破坏的目标毁灭可能会影响游戏进程。

E-mail:snowdancer@asiagame.com
WEB:http://www.asiagame.com

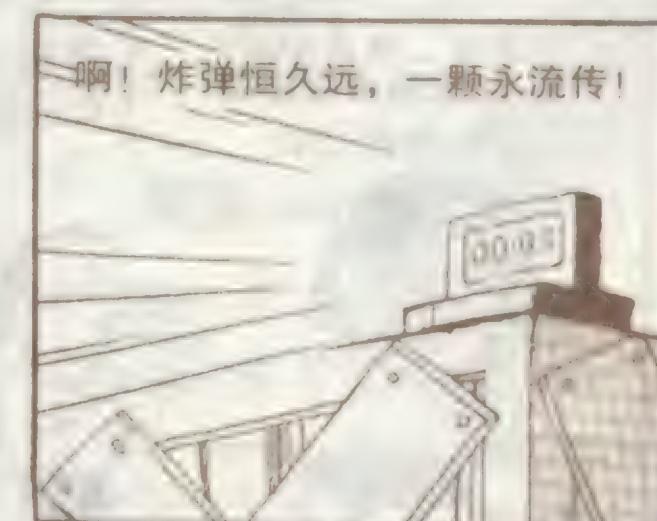

编辑部的故事
作者：
开始了！
掩护我！
这次我们赢定了。


炸弹安装完毕！
快点撤，警察来了。


不好，赶快去清理炸弹，你掩护我。
OK!
(2)

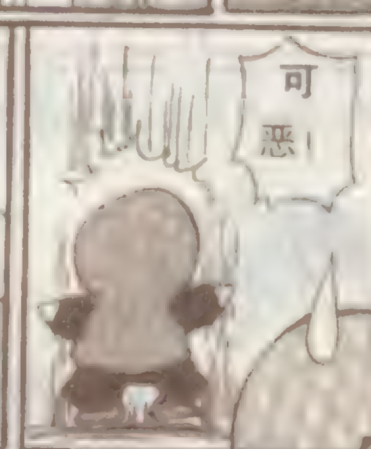

我出发了！！


我来了！


啊！炸弹恒久远，一颗永流传！


快走吧！没时间了。


不能放弃。


可恶！


快走吧


跳上去就完成任务了。


……


够不着！！
(3)


HELP!

编辑部的故事 九


原来是发生在编辑部内的"cs"作战比赛……
GAME OVRE!
虹彩队获胜!
裁判
请看我的面容，长得中正平和，怎么看都是裁判的"花容"。

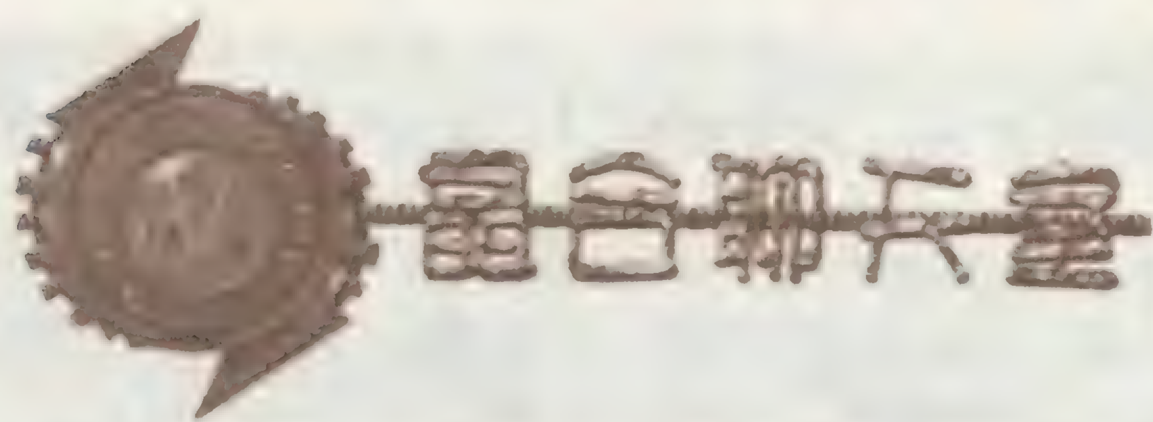

哼!
??
嗅！啊！虹彩必胜！！
瞧他们美的。
假如感到幸福你就跺跺脚……
(5)


我们是无敌！！
想和他们一样吗？请看《半条命之反恐精英完全战术手册》保证你身手敏捷，杀出重围！
CS手册
?!
哇！有话好说……
混蛋！人家刚受到打击，你居然趁机打广告？！
啊，当然了，毕波你就不用买了。
想我死，没那么容易。
你可是本次比赛的金枪奖得主。
KEN
毕
(6)


全部比赛都已经结束了吧？
来来来。我是主持人jin，我来给大家报道一下！摄像过来！
打完了才来，什么意思？


我们是最后的团队胜利队。
这次比赛共有6个队参赛，评选一、二、三团体名次，这里是第一名获得者……来让胜利者们亮个像！！摄像！！
喂！好好的干活，你亮什么像？说你呢，摄像！
哦哦！我刚长了智齿！
(7)


喂jin！过来一下！
CS手册
我记得你比赛的成绩也很糟，要不要买一本学习学习？
混蛋！你不要再在这里捣乱了？！
KEN
各位观众，由于某种原因，主持人突然暴走，本届大赛实况到此为止，谢谢再见！
不如下次换我，主持人需要有专业精神。
(8)



sina 游戏世界 http://bbs6.sina.com.cn/index.shtml?games:games

《风云2——七武器》作为近期推出的一款国产RPG引起了玩家和业界的广泛关注，在新浪网游戏世界上做的有奖留言更是吸引了众多玩家参与，其帖子数量竟然达到可怕的4900多屏，呵呵。不过为了得到17寸纯平彩显和东南亚免费旅游，很多玩家真是热情过了头，用灌水机来抢呀！下面我们摘了一部分网友的留言，大家看看说的有没有道理。

网友 runky

我觉得《风云2》的剧情是近两年来最BEST的，可与当年的"仙剑"媲美，且3D的RPG也是少见，MOTION CAPTURE技术相当不错，就是对机器的配置要求高了点。

网友 anels

买这个游戏完全是对马荣成的崇拜和对《风云》漫画的喜爱，但玩了这个游戏却发现它真的不错。很多地方很有新意，比如战斗中的绝招就不像一般游戏一样，需要反应。

网友 jacketfire

玩了两天，终于玩通关了！这游戏让我感觉很新鲜，我是第一次玩这样360度的3D游戏。我的显卡是集成在INTEL 810主板里面的，但是也可以感受到3D的逼真效果。

网友 kingmai008

虽然《风云2》延续了笑傲江湖和神雕侠侣的3D引擎而遭到很多批评，但国人敢走这一步也说明他们的信心！还是以前的一句话：请等待，请耐心等待！他们会给我们惊喜的！

网友 tangweihua

《风云2》竟然还支持力反馈呢，我的罗技iFeel Mouse可以明显感觉到，只不过只有在选项部分，在战斗就没有。这好像是国内首款支持力反馈的游戏呢。

网友 luofeiy_cn

我个人认为游戏的战斗系统不是很理想，不能全体攻击，一打一按的我手指头都痛好几天！没有什么神功，都是用拳脚的！地图太乱了，看攻略都找不到往哪儿走！

网友 xyzbacjk

说实话，我是看在《风云1》的面子上买《风云2》的。可是太令我失望，剧情还凑合，画面太那个，如果《风云2》的画面做像《风云1》那样好，别说是69元，就是690元我也买！

网友 wxw_zy

也许是一代给我太多美好的回忆，所以在拿到二代之后无论如何也接受不了。把《风云2》做成纯3D的游戏是它最大失败之处，把原本如此完美的东西竟破坏得不堪入目。在一个游戏取得巨大成功之后，玩家期待的是一种延续性的东西，如果游戏商完全改变了前作的风格，要么失去大部分真心痴心的玩家，要么创造另一个辉煌。而《风云2》的改变就像自己爱的女孩的变心一样让我痛得不知道如何表白。也许《风云2》应该更多学学《暗黑》到《暗黑2》的延续。

网友 shuaki

两个字——"失败"！一、游戏的3D引擎太差。人物的衣着、表情、动作都不够好；二、游戏的场景做得十分差。虽然是全3D场景，但是给人的感觉很差，水准不高；三、游戏的缺陷太多。战斗时，对手居然可以穿过步惊云的头，这种效果令人失望！这个游戏唯一的优点就是二主角的招式构思不错，但是招式画面制作得太差了。

网友 东东包

《风云2》的3D引擎太差，四四方方的场景、四四方方的人，人不像人、鬼不像鬼的脸部表情，让人看了一点都不舒服。拜托，用心一点好不好！故事情节真离奇，一点都不清楚，害得玩家找地方气得七孔流血而死！马荣成他老人家看到自己的原著被改编成这样一定会心脏病发。游戏的动画制作太差，特别是开场动画，做出来的人物跟怪物似的，鼻孔也太大了吧。主角步惊云和聂风的造形一点都不帅，长得还不如我呢！

申奥活动咱们大获全胜，国人欢声笑语，喜形于色。下面是一位小兄弟兴奋之余的的胡侃瞎聊，希望大家喜欢。呵呵，新北京，新奥运！新晶合，新聊天！

读者 拎壶冲冲：申奥

《盟军敢死队》

贝雷帽：嘘，等我丢块石头吸引奥运官员的注意力，再用匕首逼他投北京一票！

司机：申奥了……风紧！扯乎！

间谍：等我先化装成奥运官员，投北京一票！

狙击手：根据抛物线运动原理，考虑到风向以及风速等干扰因素，再经过微积分无限不循环小数计算，我推断，申奥是可能估计大概应该会成功的！

爆破手：不成功我就把你奥委会炸了！哼！

《星际争霸》

人族：先派一个影子武士进入奥委会探听情况，如果北京失败，马上召集坦克部队架在会场周围，再派一队星际战舰监视，我看谁敢出来！

神族：别以为你有航母就想横行霸道！

兽族：什么？申奥失败了？关门！放狗！无关人等速速撤离！

《玩具兵大战》

Sarge：总部！请求空中打击！

玩具兵甲（身背M80炸药）：风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还！

《大航海时代Ⅳ》

拉斐尔.卡斯特路：唉，算了，等我的卡斯特路商会挣够了钱，不知道要到第几十届奥运会。

赫德拉姆·约阿其姆·柏格斯统：虽然开始的中国是一穷二白，但现在已经发展起来了！

丽璐·阿歌特：地中海这一片很难发展，不如先到非洲寻求支持的伙伴？

华梅·李：好！等我把华岛的倭寇灭了先！

埃米利奥·菲隆：不知道北京有什么吃的？

阿尔加迪斯·艾莱娜·欧多西斯：虽然我不能帮北京申办奥运，但有关奥运的最新消息都可以问我。

《帝国时代》

申奥需要1000吨粮食、500金矿，还有……

《生化危机Ⅲ》

吉儿：可以向右走，但是没有任何道具并且要面对许多僵尸，所以还是进入左面的门。途经一扇地下室的门，一个人从里面冲了出来，其原因应该是后面尾随的大批僵尸。解决掉这些僵尸之后进入地下室，得到打火机油和霰弹枪。离开地下室，走向正对着的路口，途中有两株绿草药。推开路尽头的门，来到岔路口，下楼梯，会看到刚才从地下室冲出的人。闪过僵尸，跟着那个人进入酒吧，然后就可以进入中国申奥办公室了。

《轩辕剑》

赛特：探询东方奇异之传说，将从这里开始……

尼可：大家好！我是申奥小天使。^o^

《真侍魂》

霸王丸：萨老，看我给你带来了什么？Look！一壶茅台！你看……那个北京申奥的事……呵呵！

橘右京：哼！像我这么帅的人怎么没做申奥形象大使？

夏洛特：老娘是女人耶！跟我抢申奥？我跟你拼了！

服部半藏：哼，中国武术还是比日本忍术厉害！

黑子裁判：我出手的时候到了！

《三国霸业》

什么？萨马兰奇不同意？没有关系！打开History.txt，将人物登场时间及所属国改变。如：萨马兰奇 5 0 192 2 2……，将它改为：萨马兰奇 189 5 1 189 1 1……然后开启申奥第一投票期，选中国。你就会发现老萨已经成为你的武将了。

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

地区	姓名
江苏	郭晔
海南	林兴
福建	黄晖
北京	王俊
广东	杨靖宇
云南	高祥云
辽宁	皮卓仟
河南	傅俊翔
河北	孟辉
湖南	李武

以上读者将获得由北京百年树人软件技术有限责任公司提供的《经典MP3——男人篇》一盘。



榜主随笔

闲人之家

一大早，阿飞闭着眼睛，无精打采地靠坐在椅上，嘴里嘟囔着："第二批"[illegible]"的40份奖品已经发放出去了，百期寄语的读者真多，也都得寄纪念品，头痛，头疼！啊……"忍不住打个哈欠。

"不好好干活，想什么呢！"阴阳怪气的声音从背后传了过来。

熟悉的话语，不一样的声音。嗯？谁啊，竟敢冒充老编？"臭小子，一边呆着去，打搅我干活，小心我告诉老编，扣你的饭票！"哼，难道你不知道，这种时间老编一向只去Walker的办公室查看吗？

"唔？！嘿嘿，很好，居然对领导出言不逊，够种！"后面的人换了一种腔调。

咦，这声音怎么这么耳熟？睁开眼，扭头一看，啊，糟糕，换了地方以后，编辑部的道儿实在太窄，怎么忘记这老冤家已经升任老编，没人查他了。

原来是Walker站在身后。

"喔，Walker大人啊！我不知道啊，我还以为是cOMMANDO、Salala那帮新来的坏小子冒充您呢。"我强打精神站起来，围着Walker转了一圈。"我说Walker大人，你是不是感冒了？怎么说话怪声怪气的，一点都没听出来。让我给您看看发没发烧。"

"去！"Walker推开我的手，"上班时间，你闭着眼睛不干活，在想谁呢？"

"……"

"不管想谁，反正是私事对不对？"Walker摸着下巴，捉贼拿着赃地假笑起来。

"我没想私事啊！嗯，我在想……我在想……"

Walker瞧着我，满脸"你的所有言词，都将作为呈堂证供"的正气。

"我在想……申奥终于成功了！"

咕咚……

"大人你想，申办奥运会，那决不一家一户的私事。那是我们全国人民大家的事，那是多大的公事啊，是不是？"

"……是，当然，是。"Walker哼了一声，"昨晚在天安门狂欢，一夜没睡吧？"

我吃了一惊："你怎么知道？"

"哼，看你这满面睡意，熊猫眼圈！啊……"说着话，Walker忽然打了个哈欠。

"说实话，我昨晚看见你了。"

Fate快评：两个月前，也就是六月份，NetAnts又发布了它最新的1.24版本，这距离它上一个版本的发布相隔了也有半年多时间了。作为最优秀的国产共享软件之一，其新版本一公布，立刻就攀上了下载排行榜的首位，可见它在国内确实拥有众多的忠实支持者。新版NetAnts首先增加了对浏览器NetCaptor的点击捕获支持，以前我们可以把IE和Netscape里的下载整合给NetAnts，现在又多了一种支持；增加了下载完毕后自动运行下载下来的文件的功能；改进了"添加多个任务"时选择文件的方法，可以通过主机地址和后缀名来选择文件。虽然新版增加了一些功能，不过还是不能下载未知大小的文件，如下载网上的图片等，希望能在下一个版本得到改进。

华中科技大学的黄超同学来函：申奥成功，兴奋地睡不着，干脆给我最喜欢的大软写写榜评。

QQ：深得大家的喜爱。但我觉得，这是靠一帮学生支撑起来的！我在QQ上遇到的大都是学生，大学生为主！大家到了这个年龄，不免有些风花雪月，MM专找GG的现象也不足为怪！我们系的计算机只是增设了一个开机选择，有些人就不会进系统了！我觉得他们是在侮辱高科技！建议：将其放进名人堂！

NetAnts：没说的，好用，速度快，我们都用它！

建议：同上！

Magicwin98：其实我喜欢Richwin98，很早就用了，不知是不是初恋情结影响了我的判断。

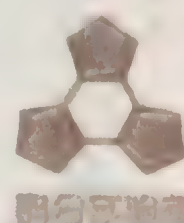
前景：不妙！

看到黄超的信，忽然想起前些日子曾写过一个征稿启事，原文如下：晶合聊天室和大众论坛比较正规的讨论不太一样，强调随意的一面。另外，一些比较长的好聊天文章我们也会适当选用并付予稿费。榜主随笔虽然大部分一直由小编撰写，其实我心里非常希望读者能参与进来。但请记住——对众多软件的自如评价和故事的新颖流畅是Walker大人卡关的准则哦。

请大家多多捧场！

我干什么去？faint，我去别Walker的后脚跟啊！

晶合实验室　阿飞



热门软件排行榜 Top 20

名称	版本号	名次	票数	名次升降
腾讯QQ	2000b	1	567	○
金山毒霸	2001.07.12	2	402	↑
金山游侠	III	3	401	↑
NetAnts	V1.24	4	372	↓
瑞星杀毒软件	2001	5	348	↑
东方快车	3000	6	342	↑
金山快译	2000	7	330	↓
KV3000	W	8	329	↓
网际快车FlashGet	V0.96	9	308	↓
Office	XP	10	304	↑
东方不败	III	11	281	↑
Photoshop	V6.0	12	278	↑
WPS Office	——	13	277	↑
金山词霸.net	2001	14	274	↑
Internet Explorer	V5.5	15	270	↓
Magicwin98	V1.3f	15	270	↓
FPE	2001	17	256	↓
MagicSet	V3.4	18	252	↓
KILL	V26.00	19	249	↓
FoxMail	V3.11 Build 0115	20	241	↓

经典软件名人堂

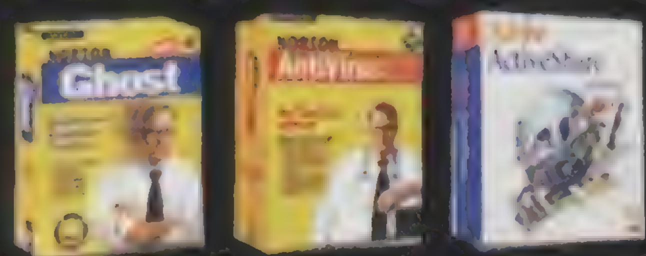
软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.76●
超级解霸	2001

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	NetAnts 网络蚂蚁 中文版 1.24	113493
2	腾讯QQ 2000b Build 0530	112767
3	Flashget 网际快车 V0.96	110923
4	RealPlayer V8.0 Basic Build 6.0.9.584	103440
5	ACDSee32 V3.0 完全版	99533
6	金山影霸III 共享版	98431
7	WinZip 8.0 汉化第二版	76792
8	金山毒霸标准版	75461
9	WinRAR V2.80 官方简体中文版	71906
10	FoxMail V3.1	59472

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。





飛龍在天

SY-K7V DRAGON

采用威盛 VIA KT266晶片组
支援超微 (AMD) Duron及 Athlon微处理器

D = 支援新一代 DDR
(Double Data Rate) 记忆体

N = 支援 10/100Mbps
以太网络功能 (Ne

R = 内建 IDE RAID晶片，
支援 RAID0 、RAID1
功能

O = 支援梅捷独创超频功能
(Wizard On Hand II Overclock
提供微处理器外频 1MHZ 微调功能

A = 内建 6 声道音效晶片
(6-Channel Hardware Audio)，
支援 SPDIF 光纤及同轴输出

G = 内建 AGP Pro 插槽，支援
高阶 AGP Pro视讯卡



梅捷企业有限公司
香港九龙　九龙湾宏光道八号
巨升中心 5c 室
TEL 00852-27109810
FAX 00852-27109078
E-mail:brnsucs@hkstar.com

梅捷企业北京代表处
DIY 服务热线:
(010)62510089　62510092
E-mail:soyo@public.bta.net.cn
网址: http://www.soyo.com.tw

依星软件
everstar

《西风狂诗曲》以来韩国游戏新的里程碑

松岗软件与上海依星联手打造中文游戏新的传奇!!

九月中两岸三地同步上市!!

韩国版
《格兰蒂亚》

星辰物语

简体中文版

ARCTURUS

9月登场!

超大容量
5CD
69元

上海依星软件有限公司荣誉出品

公司总机：021-6426-1212
传　　真：021-6426-0267
销售专线：021-6426-1612
销售信箱：sales@everstar.com.cn
客服专线：021-6426-1613
技术支持：support@everstar.com.cn







8月清凉
登场



48元

星际之门 ANACHRONOX

扮演穿梭于星际中的侦探

领略离子风暴的"FINAL FANTASY"

大型欧美科幻RPG游戏



ION STORM

EIDOS



连邦总承销

SunTendy 新天地总代理



太空 STAR TOPIA 城市



48元

建设中的太空站招募新站长!

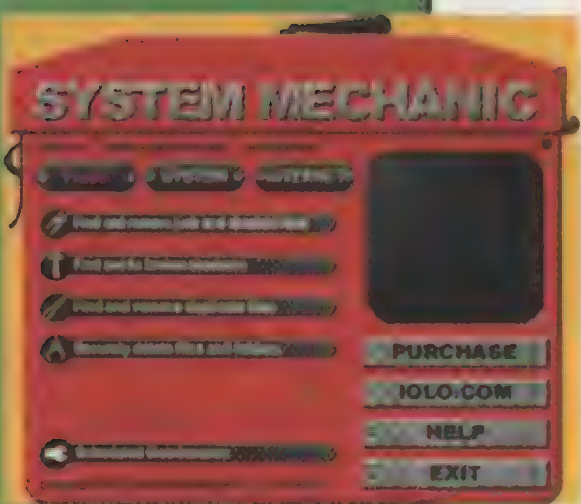
灾难之后，你能够重建废弃的太空站吗？来吧，成为我们的新太空站长——你可以得到可爱的外星生灵的帮助哟。

华丽的城市设施，可爱的外星生灵，游戏画面赏心悦目。可以招募多达9种的外星种族参与建设，每个生灵都拥有自己独特的个性。

可以兴建40多种风格各异的建筑物，还可以自由的改变太空站的环境外貌。

要目

2001年第16期 总第105期



14

多功能的系统维护大师
——System Mechanic

不少朋友一定都有过这样的体会，新装后曾“健步如飞”的系统在使用一段时间后性能就会逐渐下降：启动时间变长了，程序执行速度变慢了，硬盘的剩余空间常常莫名其妙地被侵蚀，还会时常出现系统统出错甚至崩溃。

DVD的精彩
——十四款主流高速DVD-ROM横向评测

随着光储业的不断发展，DVD-ROM驱动器取代CD-ROM驱动器成为光存储界的主流产品已是大势所趋。在此新旧交替的时刻，我们对十四款市场中常见的高速DVD-ROM驱动器进行了全面横向测试。



33



129

鬼屋魔影IV

“鬼屋魔影”这个名字对于现在大多数20岁以下的玩家而言，也许只是从游戏报刊上知道的一个概念——一个著名的恐怖冒险游戏系列。他们也许并不了解这个游戏当年的辉煌，也没有太大兴趣去了解，因为他们已经有了自己的恐怖经典——《生化危机》。与CAPCOM不同的是，制作《鬼屋魔影》的Infogrames公司战略令人费解，自从《鬼屋魔影Ⅲ》推出之后，Infogrames就将这个经典系列长时间闲置起来，不知道这是否是因为自《鬼屋魔影Ⅱ》开始，这一系列每推出一部新作就会得到更加糟糕的评价？

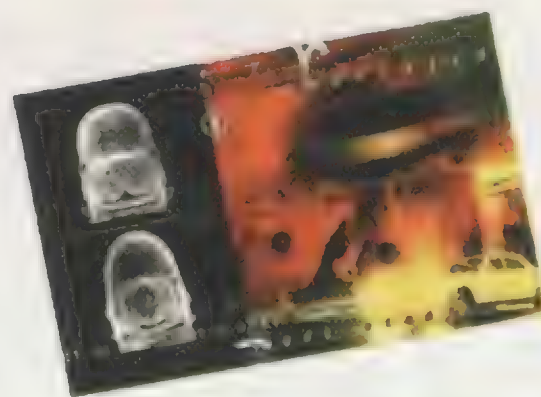
[illegible]传说

[illegible]夜首发3000套[illegible]精装限量版更以[illegible]拍出，这一切[illegible]制作者们倍受鼓[illegible]让玩家们深受感[illegible]及接触这个游[illegible]登的完全剧情攻[illegible]一面。

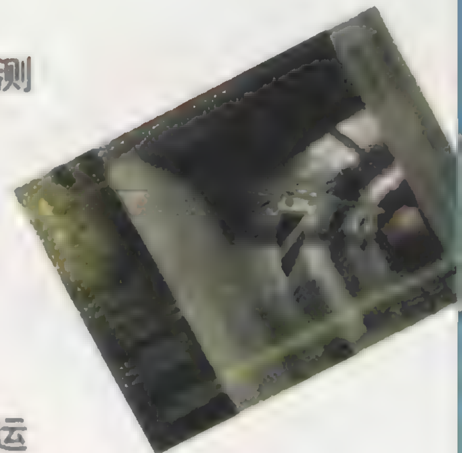


148

目录











编辑部报告

最近后院有点乱……

Walker 大人您好：

这里先祝升职好。

这次写信希望不要给您造成困扰。因为我不是来夸奖大软的，而是来投诉的，可能您接到的投诉信件很多，但是希望您可以重视这封信，就像你重视每一封信那样。

我们是北航的学生，学习计算机。我看大软已经有3年了，属于《大众软件》的中年读者，不是年龄，而是阅读时间。《大众软件》不愧为大众软件，方方面面照顾到每一个阶层的读者，使其真正的大众化，我很喜欢，作为班长，我给班里订阅的也有《大众软件》，因为认可她的不只是我一人。

每年大软都有新举动，我们很喜欢，当然这里褒贬不一，但是客观地讲，大软在同类软件杂志中还是优秀的，毕竟原创的文章和专题多多，不像别的杂志以转载国外的文章为主。我们以大软自豪。

但是，我们不太喜欢游戏部分了，因为现在的游戏部分真是令人感到奇怪。不知道是那些游戏在国内发行的少还是我们的孤陋寡闻，为什么大软介绍的游戏愈来愈偏，让大众都看不懂呢？找也找不到，更没有可玩性，可能因为我本人和几个同僚对这些游戏不感兴趣吧，这个就不多说了，因为我们不负责地怀疑你们并没有做游戏市场的调查，更可能有枪手作者的存在，才导致这种状况出现。

相反，新闻组的同志们的工作就很受学校同学欢迎，因为他们的专题报道个个精彩，每个都有出彩的地方，大软的新闻组辛苦了，我们北航的大学生向你们问好。

网络发达。大软有自己的网站，我们经常来看这里，可是为什么软件下载久久不推出呢？大软的光盘如此精彩，软件介绍那么多，为什么不自己办个光盘的主站来提供下载呢？每每在杂志上提出是在别的网站下载，这不是堵自己的路给别人做广告吗？希望在不久的将来可以在大软上看到“本软件可在大众软件网站下载”这样的介绍。

晶合后院。我最大的投诉点。我不知道为什么要这么生气，因为我们并不亏心，但是，受到如此的侮辱就让人感到气愤了。我经历了两期晶合后院，但是觉得一次不如一次，上次的后院虽然系统烂点，但也是个社区，这次只是个BBS，而是谁称还在制作，已经半年了吗？忘了？每个社区都有捣乱的人存在，但是这个怎么避免呢？只有靠人员管理，但是，你们的管理人员如何呢？请你看看这个链接好吗？在百忙中看一看：http://club.popsoft.com.cn/Forum/ViewPost.asp?ID=567391

里面的回复有人们的心声，说得对——“只要你少玩几局CS就可以做到的事情，结果你就推给了北京人！”我也是学计算机的，社区没做过，但是也没有那么难，何况是专门的程序员，并且有人专门管理，社区还乌烟瘴气。这就是你们的管理员的做法，我做为北京人感到气愤和耻辱。因为我们给大软提供了场地、工作环境，结果大软的员工就这样辱骂我们北京人。主编大人，可以告诉我们，你的员工为什么要这样辱骂我们吗？他的素质在哪里？我们的尊严又在哪里？北京是2008年的焦点，大软希望也在那年之前走向世界，但是就这样辱骂地走向世界吗？辱骂作为祖国首都的北京吗？北京人不是都好，但是值得这样的大骂吗？哪个社区没有混混？就全是北京人吗？北京人供这个管理员吃穿，然后也要供他发泄吗？我们的尊严何在？

希望主编给我们北京人一个交代和说法。因为这个事情，我们班中震怒了，可是我们不是流氓也不是人渣，我们不要针锋相对地骂人，因为我们是2008年的世界焦点，我们是文明人，所以，我们给您写信，希望您给我们一个说法，让这个管理员给我们一个交代，就是这样。否则班中的北京同学和有正义感的外地同学将远离这个没有素质的管理员，将远离大软。这样也许对大软没有损失，因为我们只是很少的一部分，但是如果就这样纵容下去，每一小部分的损失都是一大部分的开始，希望大软珍重。

我这封投诉信希望可以引起你们的注意，而且不知道这样在网络上受到辱骂算不算侵犯了消费者权益，我们的法律老师说可以去消协咨询，是否可以投诉。但是，我和大软的感情很深，希望大软的领导给我们一个答案，但是如果你们置之不理，放任自流，我们也只好去投诉了，对不起，不是威胁，我们只要自己的尊严。

北航的一名《大众软件》读者

我为我们有这样的读者而骄傲，但同时我也为勤奋敬业的大软员工而自豪，在下期杂志的这个版面，大家将看到这个管理员的自述，欲知后事如何，且待下回分解……

另外，从本期杂志开始，一直饱受大家非议的“TOP TEN选票”、“读者评刊表”等内容终于改为单独的插页，不需大家再毁坏心爱的杂志了。这本是件好事，但我现在写起来还有些惭愧——我们本来早就应该这么做的。好在现在开始还不算晚，希望大家能够踊跃参加我们的活动。

walker@popsoft.com.cn

目录









大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚
尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都
校　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　话 (010) 88118588-1200
传　真 (010) 88135594
新闻热线 (010) 88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　话 (010) 88118588-8000
传　真 (010) 88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　话 (010) 88135613
传　真 (010) 88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　话 (010) 88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）

国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年8月16日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN